MASTER GAMES
É uma publicação da

EDITORA ESCALA LTDA.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Gerente de Distribuição e Promoções: Alvaro Angelo Tomiatti
Assistentes de diretoria: Vera Lúcia P. de Morais, Antonio Corrêa e Luiz E. S. Marcelino
Atendimento ao leitor: Camilla Freitas, Alessandra de Campos Jorge
Conselho Editorial: Carlos Gonçalves, Carlos Man, César Nemitz, Eddie Van Feu, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marcus Vinícius, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio
Filiada à **ANER**

Em parceria com a Rede:

CONSELHO EDITORIAL: Ivan Battesini, Francisco Motta, Tarcísio Motta

Diretor Executivo: Ivan Battesini
Redator Chefe: Fabio Santana de Souza
Direção Geral: Leandro Gusmão Siman
Jogos, Redação e Diagramação: Leandro Gusmão Siman, Renato da Silva Siqueira, Fabio Santana de Souza, José Donizete de Paula, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. Livramento, Ivani Battesini
Revisão: Marcia Guerreiro
Publicidade: ☎ (011) 3641-0444
Números Atrasados: (011) 266-3166
Ilustração de Capa: Opera Graphica
Colaboradores: Tarcisio Motta, Walquiria Panicacci
Bureau: N. D. R.
Distribuição: DINAP
Impressão e Acabamento:
CL Artes Gráficas - Fone (011) 7897-6556

Editora Escala Ltda.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde CEP 02512-010 São Paulo - SP Fone: (011) 266-3166 Fax.: (011) 857-9643 - Caixa Postal 16.381 CEP 02599-970 - São Paulo - SP

Editorial

Missão Impossível, um grande seriado deTV dos anos sessenta criado por Bruce Geller, um entusiasta da espionagem, conta a história de um grupo de agentes secretos que precisam cumprir várias missões para o governo americano. Logo se tornou um grande sucesso, rendendo até um filme nos anos noventa, de mesmo nome, dirigido por Brian de Palma, com o galãTom Cruise, a já consagrada atriz Vanessa Redgrave e a irresistível Emmanuele Beart.

O filme conta a história de Ethan Hunt, o melhor agente secreto do IMF (Impossible Mission Force), que é acusado da morte de seus amigos(também agentes da IMF) e tenta provar sua inocência caçando o agente duplo que o colocou nesta enrascada roubando a NOC List.

O game criado pela Infogrames/Ocean é baseado no roteiro do filme, embora tenha algumas mudanças no desenrolar da história.

Mission: Impossible não ultrapassou o game 007 contra Golden Eye *que com certeza se tornou um clássico para o Nintendo 64, já que existem* tão poucos no mercado, ainda assim conseguiu se tornar um ótimo jogo de espionagem com boas doses de ação, habilidade, diversão, dificuldade e principalmente paciência.

Este é aquele tipo de jogo para quem gosta de encarnar o personagem de verdade, cumprindo todas as missões e provando que realmente você é o melhor do IMF.

Quem viu o filme vai gostar do game....

Acompanhando Missão Impossível, trouxemos Mortal Kombat Mythologies. A estratégia serve tanto para Playstation como para Nintendo 64.

Sabemos que mais do que dicas, você gosta de informação (E muita informação!!!) por isso aqui você não terá informações superficiais, nem pela metade, por esta razão recomendamos que você leia este guia quando estiver muito empacado no jogo, ou não esteja entendendo a história do game ou os menus iniciais.

Índice

MISSION: IMPOSSIBLE

"Bom dia Sr. Phelps.
O nome desse homem é Alexander Golystine é um adido dos EUA em Praga.
E também um traidor.
Roubou metade da lista NOC da Cia, que é um arquivo de nossos agentes no Leste Europeu.
Por razões de segurança a lista é dividida em duas.
A de Golystine contém nomes em código, mas é inútil sem a outra metade que dá os nomes verdadeiros.
É essa que Golystine planeja roubar da embaixada na recepção amanhã a noite.
Sua missão, Jim, se decidir aceitá-la, é obter prova fotográfica do roubo e seguir Golystine até o comprador e apreender ambos.
Já enviei um time escolhido do seu grupo de sempre.
Sarah Davies já está disfarçada.
Jack Harmon penetra qualquer sistema de segurança.
Hannah Williams cuidará da vigilância.
Sua mulher, Claire, cuidará do transporte e Ethan Hunt será seu líder como sempre.
Está em Kiev e o encontrará em Praga no lugar que escolher.
Se você ou qualquer membro de sua equipe for capturado ou morto, o Secretário negará conhecimento de suas ações.
Esta mensagem se auto destruirá em cinco segundos.
Boa sorte, Jim"

Iniciando a missão

Ao iniciar a missão, algumas vezes você verá Phelps receber as instruções da missão, logo em seguida irá aparecer a tela de "Briefing", onde estas instruções serão explicadas detalhadamente por Jim Phelps ou Candice Parker.

Depois é a vez dos "Objectives" (objetivos) essenciais para completar a missão, os agentes da IMF que estarão com você nas missões e os equipamentos que irá utilizar.

Agora a missão vai começar, procure seguir todas as instruções do "Briefing" e cumpra todos os objetivos se não a missão não será completada.

O controle nosso de cada dia...

Se você acha que este jogo é difícil o controle é um verdadeiro desafio (Às vezes dá até vontade de jogá-lo pela janela!!!).

Neste jogo usam-se quase todos os botões e cada um deles para mais de uma função.

Start - Pausa o jogo e vai para a tela de menus.

Botão B - Abre o inventário de armas e itens.

Botão A - Confirma o item a ser utilizado, pula quando necessário e é o botão de ação (para abrir portas, apertar botões, receber mensagens no comunicador e etc...)

Botão C▲ - Utilizado com o botão de primeira pessoa, quando mirando dá um zoom.

Botão C▶ - Mirando, caminha para direita.

Botão C◀ - Mirando, caminha para esquerda ou cancela os menus quando abertos.

Botão C▼ - Escolhe itens na vertical e agacha quando necessário.

Botão Z - Atira e dá socos quando desarmado.

Botão L - Muda o modo da câmera (para aéreo e câmera por trás) . Segurando este botão utilize o direcional para movimentar a câmera para direita ou esquerda.

Botão R - Segurando se transforma em visão em primeira pessoa /Modo de Mira.

Direcional - Move a câmera em torno de Ethan.

Analógico - Controla os movimentos de Ethan no cenário 3D.

Controles específicos do game:

Nas fases Mainland e Waterloo Station

Botão C▲: Zoom p/ cima

Botão C▼: Zoom p/ trás

Botão B: Inventário/ Seleciona a arma de tiro (Sniper Gun)

Analógico: Mira

Botão R: Precisão

Descendo no "Terminal Room"

Botão R: Mantêm a visão em primeira pessoa

Botão C▲: Move a câmera p/ cima

Botão C▶ : Move a câmera para direita

Botão C◀: Move a câmera para esquerda

Botão C▼: Move a câmera para baixo

Botão B: Vai para cima

Botão A: Vai para baixo

Direcional : Como os botões C

Análogo: Balança e roda Ethan em torno de si.

Canhão na fase "Gun Boat"

Botão Z: Atira

Análogo: Mira

A visão em primeira pessoa

Este tipo de visão é extremamente importante para que se utilize a arma acertando o maior número de alvos possível e economizando munição.

A visão em primeira pessoa é ativada segurando-se o botão R, se estiver usando uma arma aparecerá uma mira, utilize o botão C▲ para dar zoom no alvo e atire. Um tiro certeiro na cabeça gasta apenas uma bala.

Entendendo o "Field Scanner"

O "Field Scanner" é uma espécie de radar que fica no canto superior direito da tela , nele estão indicados vários pontos onde estão localizados itens, agentes e inimigos que você deverá confrontar para cumprir seus objetivos.

A localização é indicada em várias cores, onde cada uma delas tem um significado.

O ponto branco: Indica um ponto essencial para a missão onde você encontrará uma saída, ou se confrontará com outro personagem, ou até instalará explosivos, ou irá interagir com carros, barcos, geradores de energia e etc...

O ponto vermelho: Indica onde estão objetos e equipamentos necessários para completar a missão.

O ponto verde: Indica interação com outros agentes ou até inimigos se estiver disfarçado.

O comunicador que comunica...

No canto inferior esquerdo da sua tela existe um comunicador com a qual outros agentes entrarão em contato com Ethan Hunt (Sim, é você!!!), dando dicas importantes para resolver as missões.

Este comunicador ainda possui outras funções como indicar a conversa com outras pessoas com uma luz verde ou lhe mostrar se o acesso daquela porta é possível com uma flecha vermelha.

As mensagens são indicadas através de uma espécie de envelope branco que aparece na tela do comunicador, depois basta apertar A e a mensagem será mostrada.

Paciência é essencial!

Este jogo é um pouco complicado por isso paciência é a chave para o sucesso. Qualquer erro e a missão é abortada, então, não saia armado em público ou em frente às câmeras de segurança.

Um agente do IMF sempre espera o momento certo para agir e faz tudo com absoluto sigilo. Mantenha uma certa estratégia e você verá que a missão não é tão impossível assim...

Possível ou impossível

Existem dois níveis de dificuldade que você deverá escolher a 'Possible" e a "Impossible".

Comece o jogo no modo Possível e quando estiver craque mude para o modo Impossível.

No modo Impossível de jogo, Ethan está muito vulnerável a todos os tipos de danos físicos, algumas fases possuem objetivos diferentes e os inimigos estão muito mais resistentes. Nenhum tipo de erro é permitido neste modo, aqui você encontrará a verdadeira Missão Impossível...

Acompanhe no final da matéria as diferenças nos dois tipos de dificuldade.

Congelando a missão...

Ao Pausar o jogo vários itens aparecerão na tela:

Objectives - Aqui você irá rever os objetivos de sua missão.

Briefing - Rever as instruções da missão.

Team - Todos os agentes que estarão na missão com você.

Equipment - Se não souber para que serve aquele equipamento que pegou entre nesta seção e você descobrirá para que serve.

Option ("Opções") - Neste local você acerta o volume da música (music level), dos efeitos sonoros (SFX level), muda o estilo de som (audio mode) que pode ser Mono (Monoaural) ou Stereo (Estéreo), o tamanho da tela (Screen ratio) e também a configuração do controle escolhendo usar a mão esquerda (Left handed) ou direita (Right handed) e no Aiming mode (pontaria) , ajustar a mira da arma.
Existe além disso o Abort Game que você usa para desistir da missão a hora que quiser.

Time de agentes da IMF

Ethan Hunt: O mais valoroso agente da IMF. Várias técnicas fazem dele a primeira escolha para qualquer missão.

John Clutter: Escalador de montanhas profissional, especializado em sistemas de rádio e explosivos. Participou da bem – sucedida missão no escudo Ártico. (Boa referência para você, não!!)

Sarah Davies: Quatro anos vivendo em Praga. Infiltrou-se rapidamente na alta sociedade e é uma indispensável agente local de inteligência.

Jack Kiefer: Expert em fugas rápidas e "altamente pontual". Sempre conte com ele para chegar em casa a salvo.

Candice Parker: Expert em criptologia (arte de escrever em código). Excelente agente de suporte em missões envolvendo segurança em computadores.
Status inicial : Sequestrada pelo inimigo.

Luther Stickll: Agente expulso da CIA por suspeita de desviar informações de segurança interna. Estas alegações não foram comprovadas.

Jim Phelps: Sabe tudo, ouve tudo, mas nunca participa da ação é o líder da IMF. Está sempre em contato com Ethan pelo comunicador.

Andrew Dowey: Ex Coronel da Marinha, um dos melhores atiradores da agência. Um inestimável aliado com sua sabedoria em eletrônica e seu conhecimento em sistemas de alarme.

Dieter Harmon: Estudou em muitos países do Leste Europeu, filho de um vendedor de caviar com funções de Garçom consegue acesso a várias festas e eventos sociais. Indispensável para informações.

Robert Barnes: Um valiosíssimo agente de alto risco. Foi interceptado tentando resgatar Candice Parker.
Status inicial: Desaparecido em ação.

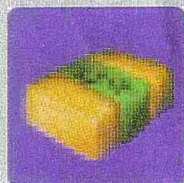
Krieger: Renegado da CIA , considerado violento e hostil é quase um sociopata.

Armas do IMF

7.65 Silenced (7.65 com silenciador): Muito silenciosa, muito mortal. Nenhum agente da IMF arrisca sua vida sem ela.

Mini Rocket Launcher (Mini lança mísseis): Um ótimo e portátil lança mísseis. Bom para agentes em movimento.

Blow Pipe (Zarabatana): Arma primitiva muito utilizada quando descrição é essencial. Uma vantagem é a de que não reage a detetores de metal.

Gas Capsules (Cápsulas de Gás): Pequenas cápsulas que ao serem lançadas ao chão produzem os mesmos resultados do "Gas Injector".

Plastic Explosive (Explosivos Plásticos): Pode ser usado em mínimas quantidades para explodir pequenos equipamentos. Atire neles para ativar as cargas.

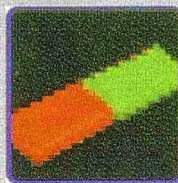
Gas Injector (Injetor de Gás): Um poderoso spray que usado em áreas fechadas faz um "exército" ficar inconsciente em segundos.

Sniper Rifle (Rifle de elite): Um rifle de alta precisão com um poderoso telescópio.

Dart gun (arma de dardos): Usado com dardos indutores de sono. 20 dardos podem ser estocados em cada clip. Muito poderosa e silenciosa.

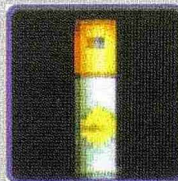
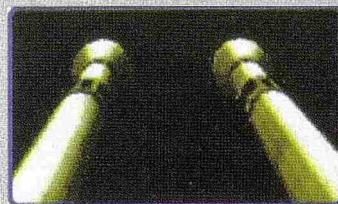
Electro Stunner (Arma elétrica): Dá um choque elétrico de 40000 volts, deixa a vítima inconsciente, mas não mata.

Mine (Minas): Um item avançado de sabotagem da IMF. A detonação pode ser feita em profundidade ou altura.

Explosives (Explosivos): Combinado com um detonador rádio controlado faz grandes explosões.

Explosive Gum (Chiclete explosivo): Pressione o vermelho com o verde, em algum lugar e corra. Depois de cinco segundos já era.

Armas que não são do IMF

9mm Hi Power (Pistola 9mm): Imprecisa, barulhenta e horrível quando apontada para você. Armas pesadas vendidas nas ruas não precisam de introdução.

Uzi Sub Machine Gun (Metralhadora Uzi): Item popular do mercado negro. Compacta, automática, frequentemente usada em crimes e em grandes produções do cinema.

Gas Spray (Spray de gás): Usado pelos guardas da segurança interna da CIA. Quando inalado aos poucos impede o movimento e controle de todos os músculos do corpo.

Gun Boat Cannon (Canhão do bote): Montada sobre um velho bote de patrulha, este canhão duplo deve ter se originado na guerra civil. Com um calibre muito grande, mas com pouco impacto apenas muitos tiros causam um grande dano.

Coisas de espião...

Face - Maker (Copiador de rostos): O objeto mais usado pelos espiões. Utilizando cartuchos que copiam rostos com 100% de clareza. O tempo e a temperatura pode afetar a duração das máscaras.

Night view glasses (Óculos com visão noturna): Utilizado em missões de sabotagem quando quedas de eletricidade são frequentes.

Radio control Detonator (Detonador rádio controlado): Equipamento avançado, requer uma instalação especial.

Smoke Generator (Gerador de fumaça): Colocados nos lugares corretos dão a impressão de um grande incêndio e provocam pânico garantindo um assento no metrô na hora do rush.

Spy Cam "Miniature camera" (Câmera de espião): Câmera em miniatura , pode ser facilmente colocada para gravar informações como códigos digitais.

?

EMS - Electro magnetic Scrambler (Misturador de ondas eletromagnéticas): Serve para provocar distúrbios em sistemas aéreos de leitura e radares.

?

Deflector (Defletor): Objeto usado para criar passagens entre as barreiras a laser.

?

Disk (disquete): Para dar um download no NOC list, no Super Computador da CIA.

AF Scrambler (Misturador de ondas de alta freqüência): Quando instalado emite ondas fazendo a comunicação do IMF completamente indetectável.

Wire - Cutters (Alicate): Lâminas de Zircônio ! Corta qualquer coisa e resiste a 50000 volts de eletricidade.

Nausea Powder (Pó Nauseante): Uma pequena dose e o resultado é uma "disfunção estomacal". Garante a vítima várias horas no banheiro.

Video Freezer (Bloqueador de Video): Bloqueia toda a movimentação de dados multimídia.

Fingerprint Scanner (Copiador de digitais): Copia as digitais das pessoas e depois você pode reutilizá-lo para Ter acesso a áreas protegidas por scanners digitais.

Infra red contact lenses (Lentes de contato infra vermelhas): Usada para observar sistemas de segurança como lasers invisíveis a olho nú.

Pass Card (Cartão de acesso): Utilizado para abrir portas que necessitam deles.

Virus Disk (Disquete com virus): O vírus deste disquete irá desligar os sistemas de segurança, logo que colocado no Super computador.

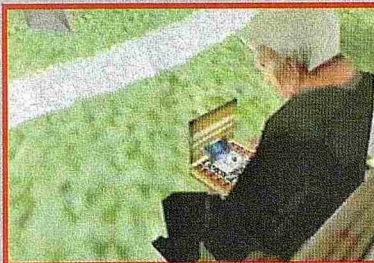
Vilões

Basil Prokosh - Grande vendedor de armas internacional. Seu envolvimento com organizações terroristas fazem dele um formidável e poderoso inimigo. A agência estava com as mãos atadas até descobrir um meio de se infiltrar em sua base secreta e por um fim ao seu reinado de crimes para sempre.

Líder terrorista - Seu ideal junto com Prokosh é ser um dos maiores controladores de armas nucleares e ganhar notoriedade com o IMF.

Max - Codinome para uma poderosa mente criminosa. Suspeitas indicam que Alexander Golitsyne é contratado dele.

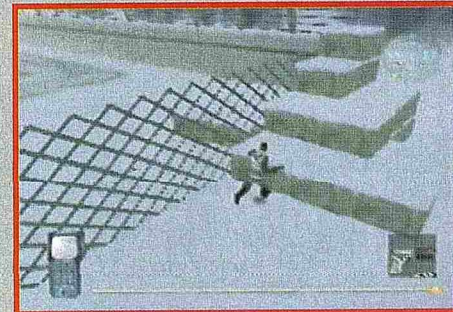
Alexander Golitsyne - Um formado agente da linha X da KGB agora trabalhando como terrorista. Capturou um dos melhores criptologistas da agência e sua metade da valiosa lista NOC.

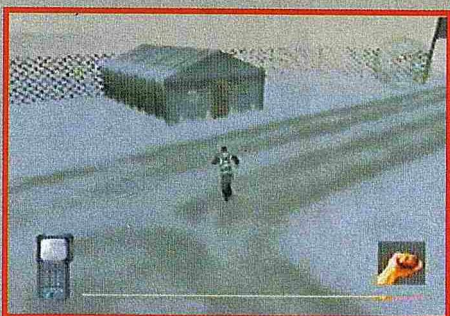
Missão 1 -

"Bom Dia Sr. Phelps.
O terrorista internacional e vendedor de armas Basil Prokosh, esta carregando um submarino com mísseis roubados para vender para um país inimigo.
Sua missão, Jim, se decidir aceitá-la é entrar na base secreta e sabotar o submarino impedindo o transporte do armamento.
Se você ou qualquer membro de sua equipe for capturado ou morto o secretário negará o conhecimento de suas ações.
Essa mensagem se auto destruirá em cinco segundos.
Boa Sorte, Jim."

Dica: Essa é a missão certa para você treinar todos os movimentos de Ethan Hunt, atire com a 7.65 com silenciador, aprenda como mudar de identidade e acostume - se ao "Field Scanner" e ao Comunicador que estão sempre funcionando...

Fase 1: LUNDWIST BASE

Objetivos:
- Mudar de identidade
- Achar desculpas para incumbência
- Ir ao subpen com Clutter

Nesta primeira parte você deve despistar todos os soldados e entrar no corredor que o levará ao submarino. Além de Ethan, outros agentes estarão nesta missão como Phelps que o guiará pelo comunicador, John Clutter especialista em explosivos e Andrew Dowey um dos melhores atiradores da agência e especialista em sistemas de alarme.

Ao iniciar este level, Clutter e Dowey o deixarão próximo à base, pule as caixas próximas à grade e entre nela.

Muito cuidado com os guardas, economize munição acertando o tiro na cabeça.

Vá até a barraca à sua esquerda, lá existe um homem que está sempre entrando e saindo.

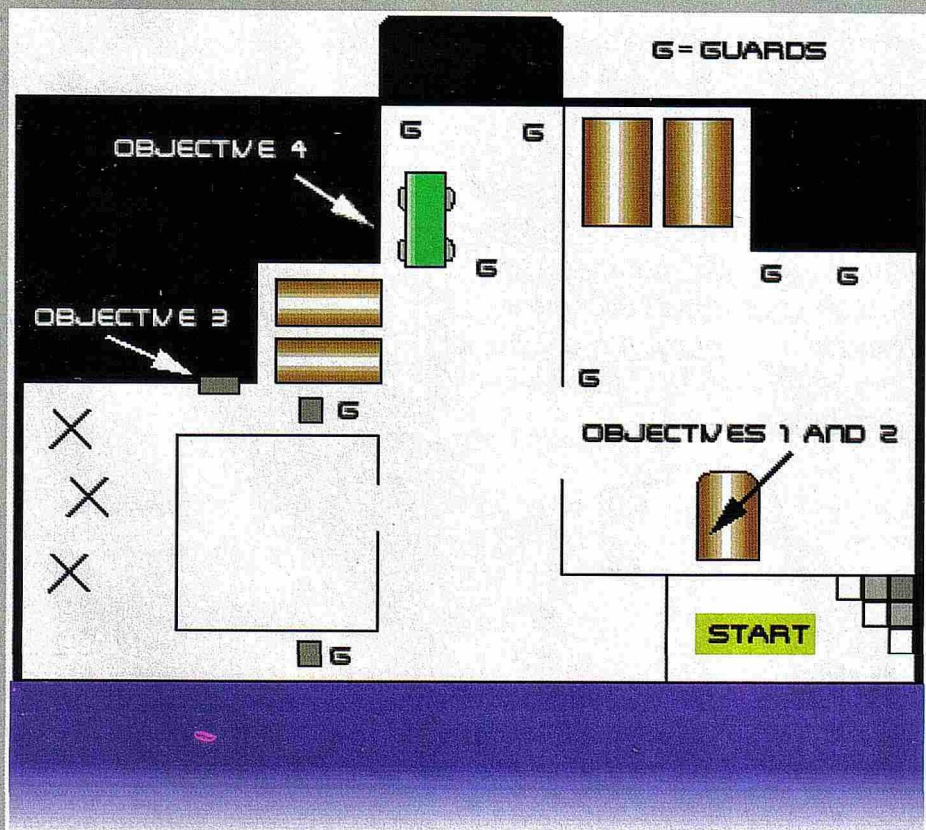
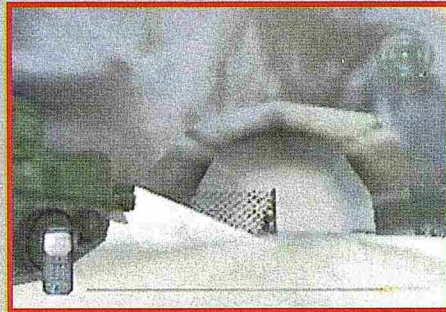
Espere-o entrar e então o nocauteie com um soco.

Depois use o **"Face Maker"** para copiar o rosto dele e você ficará idêntico ao homem. Pegue as desculpas de incumbência (**"Excuse for Errand"**).

Após ter usado o "FaceMaker" prossiga sem arma para não ser capturado.

Saia da barraca e vá para sua esquerda depois de passar pelo portão. Vire para a direita e você encontrará um caminhão, e logo em frente, o portão onde só passam veículos.

Entregue as desculpas para Boris, o guarda próximo ao caminhão e peça para levar ao Subpen.

Depois de entregar as desculpas para Boris corra para trás do caminhão, logo Clutter aparecerá. Converse com ele.

Quando ligarem o caminhão corra e suba na parte traseira com Clutter.

Pronto, fase completa! Agora Ethan e Clutter deverão ir para Subpen.

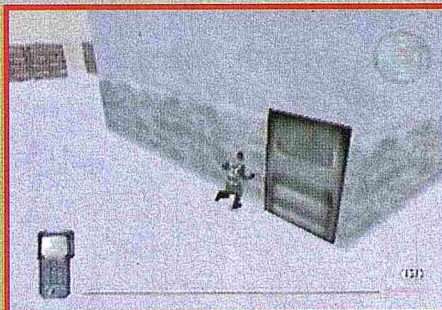
O que muda no nível "Impossible"!!!

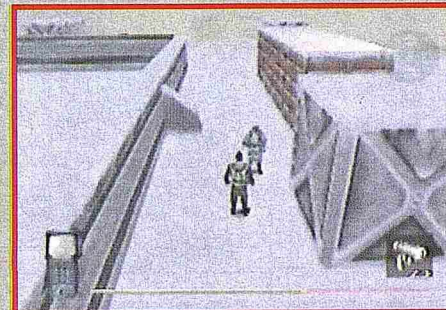
Missão 1 - Fase 1

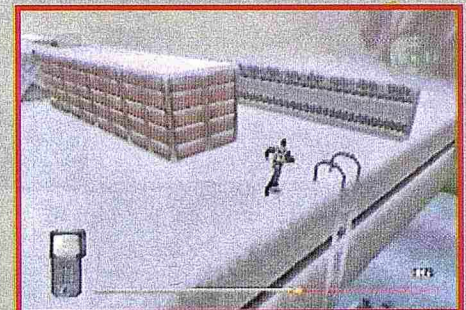
. Destruir o painel de força

Fase 2: SUBPEN

Objetivos:
- Encontrar as minas magnéticas
- Dar as minas para o Clutter
- Juntar- se com Dowey para dar o fora

Aqui Ethan deverá encontrar as minas magnéticas e entregá-las para Clutter, e depois sabotar o barco patrulha dos inimigos para não ser pego.

Ao sair do caminhão Ethan conversa com Clutter e decidem que um deles irá procurar as minas, e o outro um lugar a salvo do outro lado da base (É lógico que você vai procurar as minas!!!)

Esta parte é fácil, basta seguir o ponto vermelho no "Field Scanner" onde estão as minas (dentro de uma das únicas construções com porta do cais!!!). Depois de ter pego as minas, volte, mas muito cuidado com os inimigos e economize munição.

Vá até Clutter. Basta seguir o ponto verde e ele lhe entregará uma das minas magnéticas.

Phelps irá contactar você pelo comunicador e dirá que existe um barco de patrulha na região.

Basta seguir o ponto branco e colocar a mina magnética. Fuja para o barco onde Clutter e Dowey estão esperando.

Siga o ponto verde do Scanner. Aparecerá uma explosão. Você explodiu o barco patrulha, agora é só fugir. Missão Completa!

Missão 2 - RECOVER NOC LIST

"Bom dia Sr. Phelps.

Este é o agente Alexander Golistyne da KGB, agora trabalhando para o mercado negro, raptou a criptologista Candice Parker e roubou a metade da Lista NOC, onde estão todos os nomes dos agentes não operativos no exterior.

Sem decifrar os códigos a lista se torna inútil, por isso prenderam Candice por suspeitas de saber como decifrá-la.

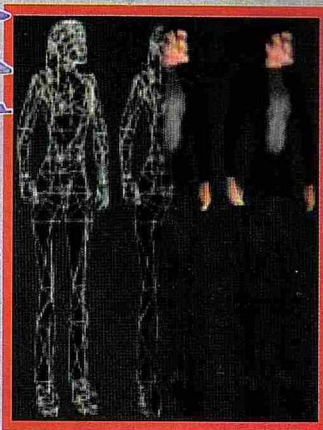
Estão tentando decodificar a lista NOC em um poderoso computador na embaixada russa.

Mandaram o agente Robert Barnes para libertar Candice e incriminar Golystine, só que ele foi interceptado pelos guardas da embaixada.

Sua missão, Jim, se decidir aceitá- la é penetrar na embaixada Russa em Praga, encontrar Candice, destruir o computador, e fugir com Candice e Barnes , vivos.

Se você ou qualquer membro de sua equipe for capturado ou morto o secretário negará conhecimento de suas ações.

Esta mensagem se auto destruirá em cinco segundos.

Boa Sorte, Jim"

Dica: Agora é que o verdadeiro desafio irá começar a dica é ser o mais discreto possível, por isso não mate inocentes e tome cuidado com os guardas.

Fase 1: EMBASSY FUNCTION (FUNÇÕES NA EMBAIXADA)

Objetivos:
- **Encontre o copiador de rostos**
- **Encontre a partitura da música**
- **Encontre o pó nauseante**
- **Encontre a bebida**
- **Assuma a identidade do embaixador Aide**
- **Entre na área restrita**
- **Eliminate Killer (Elimine a assassina), só conta como objetivo no nível "Impossible".**

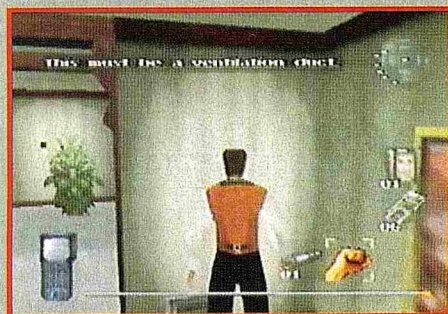
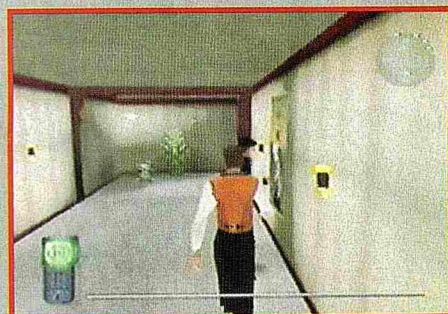
Logo no início da fase fale com **Sarah Davies** (a garota que está acompanhada, logo à sua frente) duas vezes. Após falar com ela espere que seu acompanhante saia para dar uma pequena voltinha sobre a embaixada.

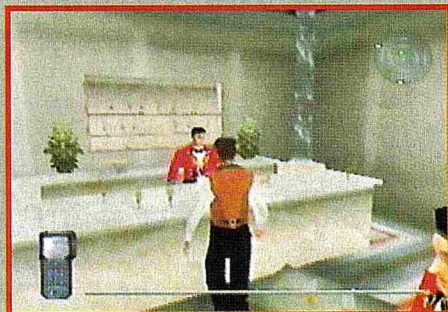
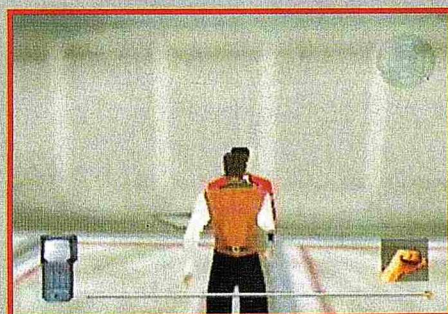
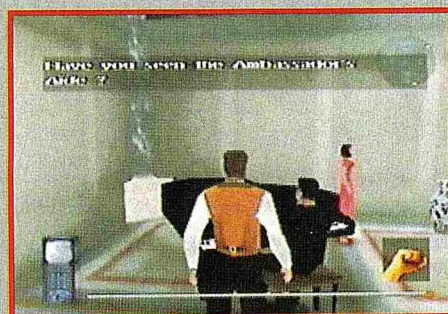
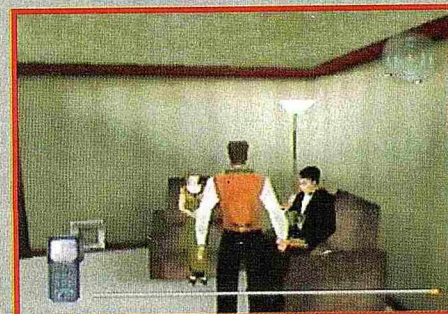
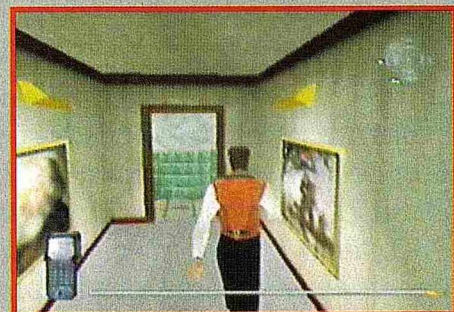
Ethan foi colocado na lista de convidados da festa da sociedade, na embaixada de Praga na Rússia. Você inicia a fase com um "**Blowpipe**" com apenas um tiro. Não desperdice, você irá precisar mais tarde.

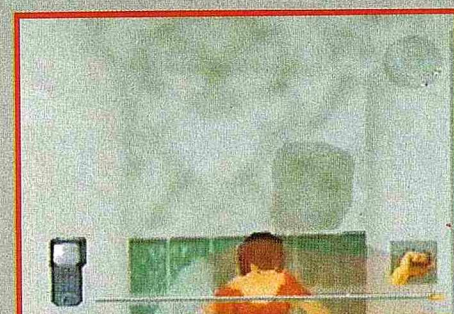
O que muda no nível "Impossible"!!!

Missão 2 - Fase 1

.Eliminar Scofield a assassina, agora conta como objetivo.

Volte a falar com ela para que lhe entregue o **"FaceMaker"**. Tome muito cuidado com um guarda que fica vigiando o local e espere que ele dê a volta para você falar com Sarah.

Depois de ter pego o FaceMaker com Sarah comece a colocar os **"Smoke Generators"** nos dutos de ventilação. Existem 6 dutos no geral em toda embaixada.

Fale com um casal que está apreciando um quadro.

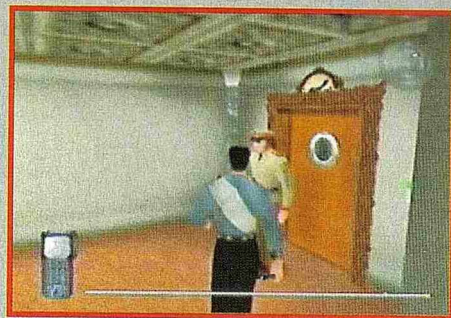
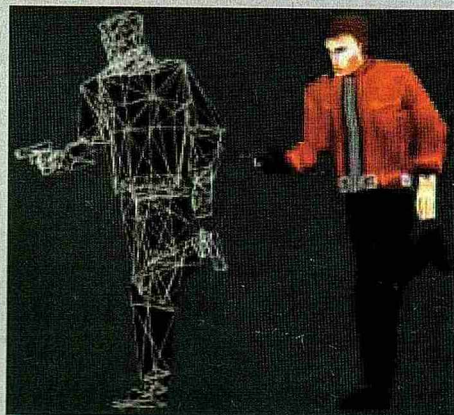
Vá até o salão principal e coloque mais dois **"Smoke Generators"**, mas cuidado com os guardas, ou Ethan será preso.

No salão fale com o **BarMan** e pegue o **"Drink"** e o **"Nausea Powder"**. Ele também lhe dirá que o embaixador não virá para a recepção e pede para você falar com o pianista.

Aproveite para tomar um Drink, com o garçom que esta ser vindo no salão.

Vá falar com o pianista. Ele diz que o embaixador adora uma música chamada **"Sloborskaia March"**, mas ele está sem a partitura que segundo ele: "Algum idiota tirou daqui..."

Volte para falar com o casal que estava apreciando o quadro. Agora eles estarão sentados no sofá. Pegue a partitura, o homem se levantara para falar com você. Apanhe a partitura que ficara no sofá.

Existe ainda uma mulher de vermelho no salão, atrás do pianista. Ela aparecerá logo depois que você falar com o BarMan. É **Scofield,** a assassina contratada para matar Ethan. Para detêla, basta ir até o banheiro e ela o seguirá.

Arme uma emboscada para ela, equipe a **"Blow Pipe"** e, logo que ela entrar no banheiro, acerte-a. Ou você pode também derrubá-la no soco mesmo.

Aproveite para treinar, dê alguns soco depois de tê-la colocado sentada no vaso.

Volte e entregue-a **"partitura"** para o pianista, a música será tocada e o embaixador descerá as escadas para ouvi-la.

Converse com o embaixador e lhe ofereça um **"drink com o pó nauseante"**. Depois que ele beber, passará mal e irá para o banheiro.

Vá até o banheiro, você verá que o embaixador estará lavando o rosto, nocauteie o embaixador e use o **"Facemaker"** que Sarah lhe deu.

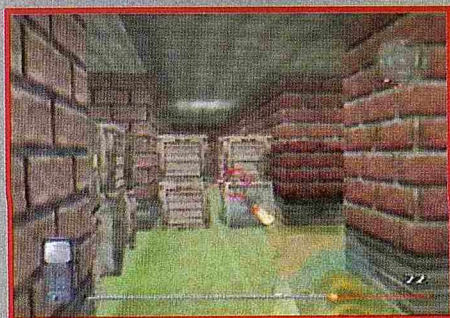
Agora como embaixador, suba as escadas. Não se preocupe com o guarda, vá para esquerda e coloque o último **"Smoke Generator"** no duto de ventilação.

Depois de ter colocado o último **"Smoke Generator"** vá em direção ao elevador, fale com o guarda. Pronto, próxima fase!

Fase 2: EMBASSY WAREHOUSE (DEPÓSITO DA EMBAIXADA)

Objetivos:
- **Achar a chave de saída**
- **Ter acesso ao quartel general da KGB**
- **Sabotar 5 caixotes especiais**

Esta fase vai exigir a sua habilidade no controle de Ethan. Aqui você precisa encontrar a chave e o acesso para o quartel general da KGB e para isso terá de atravessar o depósito no subsolo da embaixada. Ao sair do elevador você ficará de frente com um guarda, derrube-o com um soco e pegue a arma dele.

Depois atire nos caixotes para ter passagem. Os caixotes começarão a soltar um gás tóxico...

...portanto trate de abrir caminho por eles para encontrar as caixas de primeiros socorros que estão fixadas nas paredes, antes que sua vida acabe.

Muito cuidado para não explodir os caixotes muito perto para que você não exploda junto com eles.

Existe uma máscara de gás em um dos caixotes que evita a perda de vida. Ele é de ferro com um desenho de uma máscara, encontre-o logo.

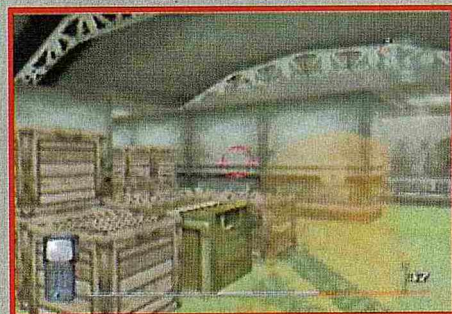
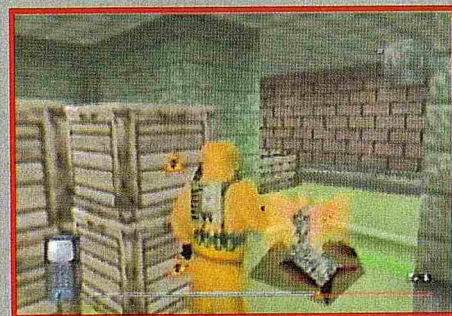
Quando estiver com a roupa ou máscara de gás você poderá seguir sem se preocupar com os gases tóxicos, mas muito cuidado com os inimigo e os poços de produtos tóxicos que terão muita energia caso você caia dentro dele.

O que muda no nível "Impossible"!!!

Missão 2 - Fase 2

. Muda o local da máscara de gás.

. Destrua todas os protótipo do satélite russo K30-P.

- caixas beje explosivas
- caixas azul gás
- caixas amarela primeiros socorros
- caixas verdes K30-P
- caixas cinzas grande impacto
- caixa rosa máscara de gás
- caixa vermelha máscara de gás (Level Impossible)
- preta soldados
- vermelha soldado com Exit Key
- poço com líquido Tóxico

No decorrer da fase aparecerão uns caixotes verdes esquisitos que Phelps pedirá para destrui-los.

São protótipos de um satélite russo, o K-30P, existem 5 caixotes para você encontrar e destruir.

Você deverá encontrar um soldado com um cartão, é o "Exit Key", pegue o e encontre a saída.

A porta de saída está atrás de um caixote grande perto de uma caixa verde, provavelmente será a ultima caixa verde para ser destruida. Fim de fase.

Fase 3: KGB HEADQUARTERS (QUARTEL DA KGB)

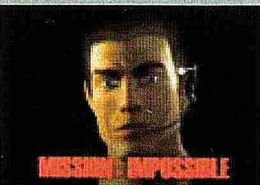
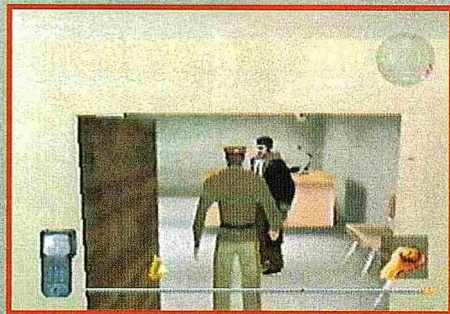
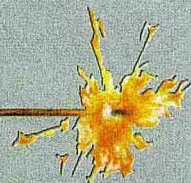
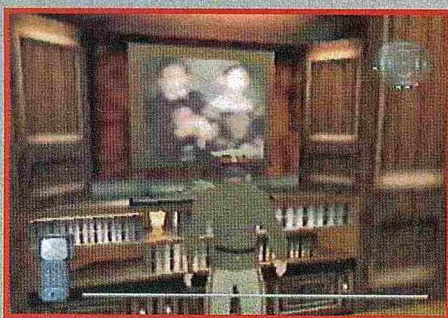
Outra fase em que deve-se ir devagar e cuidadosamente. Depois de se desfazer das roupas de proteção contra gás, Ethan ainda estará disfarçado de Embaixador Aide, por isso você pode andar livremente pela KGB, mais cuidado, puxar uma arma aqui pode custar sua vida. Ao sair do elevador, vire à esquerda e siga o ponto verde do seu **"Field Scanner"**, logo irá dar de cara com Robert Barnes...

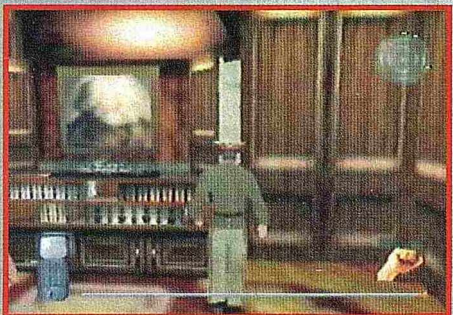
...que foi surrado e suas últimas palavras serão algo como: **"A**

Objetivos:
- **Fale com Barnes**
- **Ache o Video Freezer**
- **Ache a arma de dardos**
- **Sabote o link de vídeo**
- **Pegue a ordem de transferência**
- **Escape com Candice**

máscara de urghhh Golistyne... está no corredor ughhh de Segurança... você ...pegá-lo... ughhh está no... Arghhhh". Depois de falar com Barnes, vá até a sala com estantes e caixas empilhadas (algo como um depósito, é a **"Stock room"**) e irá encontrar o "FaceMaker".

Dirija-se para o gabinete do chefe de segurança na porta grande com um guarda na frente.

Converse com o chefe e depois tire-o de cena com um soco, o alarme irá soar, mas rapidamente arraste-o para debaixo da mesa e use o **"FaceMaker"**.

Após ter usado o FaceMaker, você torna-se o mais novo chefe da segurança. Não se esqueça de pegar a **"Dart Gun"** em cima da mesa. Lembre-se, não puxe sua arma.

Agora siga o ponto verde até a sala onde Candice Parker está presa. Converse com o agente da Cia, ele lhe dirá que a prisioneira só pode ser transferida com uma ordem de transferência. Preocupe-se agora em pegar o **"Video Freezer"** em cima da mesa e muito cuidado, ele não pode ver. Espere que ele se distraia e então, pegue a fita.

Retorne à sala do chefe de segurança e mexa na estante da esquerda, você encontrará um livro branco e amarelo. Ao puxar o livro, o quadro se moverá...

... revelando um botão vermelho. Ao pressionar a outra metade da estante da direita irá se mover.

Abrindo uma passagem para uma sala de vídeos.

Antes de entrar pela porta, arme-se com a **"Dart Gun"** ou entre se arma e acerte-os com socos. Ao entrar, atire nos dois guardas, mas cuidado para não atingir os televisores atrás deles.

Agora coloque o "Video Freezer", nos vídeos ao lado da televisão e do computador. Não se esqueça de vasculhar a sala para encontrar um cartão de acesso.

Você receberá um recado de Phelps lhe dizendo que está mandando uma ordem de transferência falsa para libertar Candice.

Vá até a sala de comunicações (a única com a porta branca) e fale com o homem, ele lhe dará a ordem de transferência.

Volte à sala onde Candice está presa e entregue a ordem para o agente da KGB.

Depois de ter entregue a ordem para o agente da KGB fale com Candice, ela lhe dirá que estavam dopando sua comida por isso está se sentindo fraca e pede sua ajuda para que cuide dela. Saia da prisão com Candice e vá andando até uma porta de aço, mas não use arma para que a missão não seja descoberta pela KGB.

Ao chegar na porta de aço use o cartão que você pegou na sala de video para abri-la...

O que muda no nível "Impossible"!!!

Missão 2 - Fase 3

. Pegue o **"Beeper"** na sala de comunicação e coloque- o na parede ao lado da porta do estoque para distrair o guarda e poder pegar o **"Face Maker"**.

· Quando for colocar o **"Video Freezer"** e pegar o cartão de acesso na sala secreta, entre desarmado para depois atingir os guardas de surpresa por trás.

Fase 4: SECURITY HALLWAY (CORREDOR DE SEGURANÇA)

Objetivos:
- Assegure a passagem para Candice
- Ativar o botão principal

A sua preocupação será ultrapassar o campo, desviando dos tiros das metralhadoras que estão no teto e atirando dardos nos guardas que saem das portas no fim de cada corredor. Acerte-os antes que saiam do elevador, tornando fácil seu caminho.

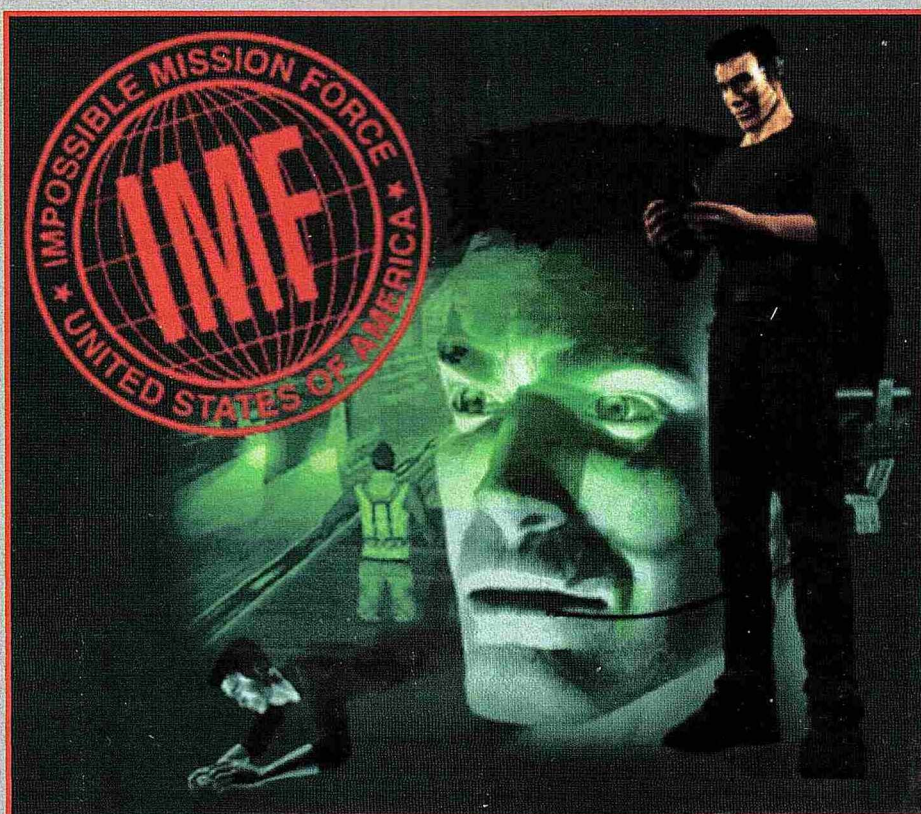
Ao chegar no final da fase aperte o botão para desativar os sistemas de segurança e permitir a passagem para Candice com toda segurança.

Nesta fase, Candice está fraca, por isso está mais lenta do que Ethan. Fale com ela para que mexa no computador, provocando um curto circuito no **"campo eletrocutado"**.

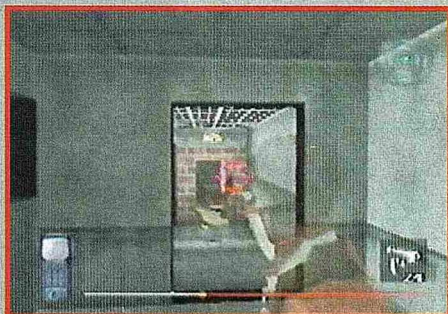
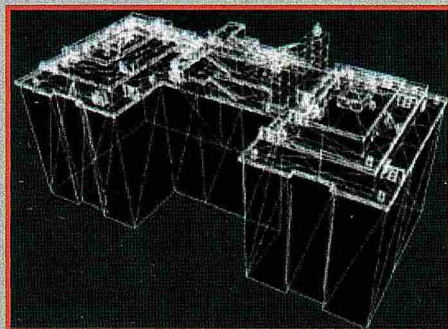
Tornando visíveis os campos com eletricidade de cores avermelhadas, o campo fica vermelho por algum tempo.

O que muda no nível "Impossible"!!!

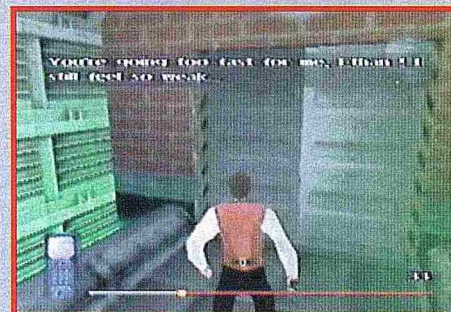
Missão 2 - Fase 4

- **O chão não está só eletrificado, mas também minado.**

Fase 5: SEWAGE CONTROL (CONTROLE DE ESGOTO)

Objetivos:
- Achar o super computador
- Proteger Candice
- Pegar a lista NOC
- Escapar

O complexo do computador está no esgoto porque é frio o bastante para controlar as emissões de calor do Super Computador. Agora Ethan deverá levar Candice até o computador. Comece pegando a arma em cima dos caixotes. Agora você tem uma **"9mm HI Power Gun"**, com 30 tiros.

Sua prioridade é limpar o caminho para que Candice possa dar um **"download"** na lista NOC e possa jogar um vírus na memória do Super Computador Russo. Aqui tiros na cabeça são a melhor opção para se economizar munição.

Ative o primeiro computador e descerá uma plataforma que abrirá uma porta. Sairá um soldado correndo para guardar o lugar.

Limpe o caminho e cuidado com Candice que está fraca e quase não pode acompanhá-lo, por isso não a deixe sozinha por muito tempo ou será presa pelos guardas.

Ativando o segundo computador descerá mais uma plataforma e novamente sairá uma soldado correndo para guardar o lugar.

São três computadores no total, ative todos até que o último abra a porta para o Super Computador que está no início da fase.

Retorne até o início da fase com Candice antes que o marcador de tempo se esgote e atire nos guardas dentro e fora da sala do computador. Agora deixe Candice trabalhar e retorne pela porta que entrou na fase.

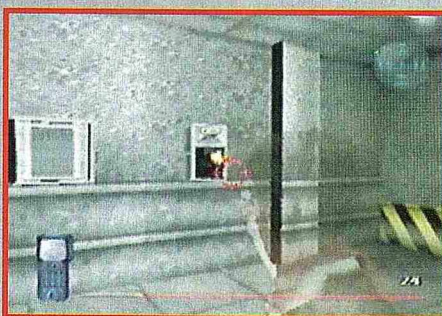
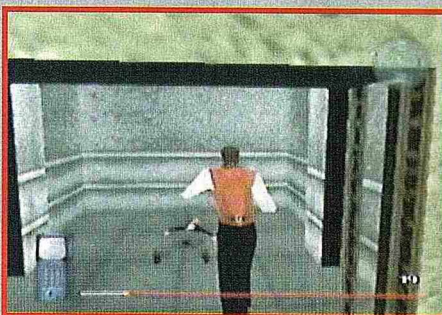
Quando Candice terminar seu trabalho, ela sairá da sala. Espere um pouco para sair e acerte o último dos soldados com muito cuidado para não acertar Candice.

Fase 6: ESCAPE (ESCAPAR)

Objetivos:
- Assegure a passagem para Candice
- Ache a máscara de Golistyne

Agora, você irá retornar ao corredor de segurança da fase 4. Tiros precisos são necessários para desativar as quatro metralhadoras que estão no teto no final de cada corredor. Não pise no campo verde.

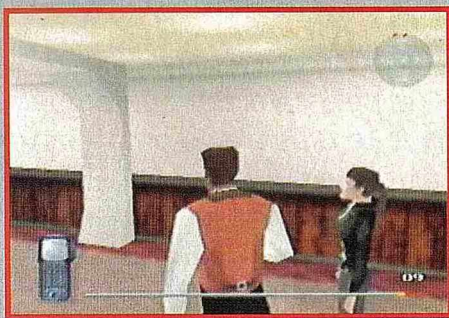
Retorne até o computador no início da fase e deixe que Candice abra a parede onde está escondida a máscara de Golistyne.

Ao entrar, a parede irá se fechar e dois guardas virão correndo para pegar Candice. O primeiro ela acerta com um chute no estomago e o segundo acerta Candice com um soco na boca.

Pegue a máscara de Golistyne, atire no dispositivo ao lado e prepare-se para matar quatro guardas. Depois pegue a munição de um deles.

Depois, ande pela fase até o corredor C 1. Uma porta se abrirá e um dos guardas saíra correndo na sua frente. Entre pela porta e você irá encontrar Candice no chão. Ela lhe dirá que os guardas pegaram a lista NOC.

Objetivos: mudam nesta segunda parte:
- Descongele as câmeras de vídeo
- Assuma a identidade de Golistyne
- Escape com Candice

Siga pelo caminho que o guarda foi e prepare-se para derrubar mais alguns guardas. Um deles está com a lista NOC.

Recupere-a e devolva para Candice e retorne para o quartel da KGB.

Volte para o computador no início da fase e vá direto para o corredor. Espere Candice para passar de fase.

A missão de Barnes era fazer com que Golistyne se tornasse um traidor para Moscou. Agora com a máscara de Golistyne nas mãos você vai ter que terminar esta missão para ele.

No quartel da KGB, equipe-se com sua melhor arma, vá até a sala do chefe de segurança e retire o **"Video Freeze"** dos vídeos da sala secreta. Lembra-se da fita de video que foi pega na mesa da sala do agente da KGB onde Candice estava presa?

Depois que recuperar a fita de vídeo, coloque a máscara de Golistyne. Sua próxima preocupação é ir atrás da chave **"Exit Key"**.

A chave **"Exit Key"** está na sala de comunicação com um guarda. Atire nele e pegue-a.

Vá para uma porta que está coberta de fumaça, limpe o caminho e aproveite que ele está de costas para acertar sua cabeça.

Aproxime-se e use a chave (Exit Key).

O que muda no nível "Impossible"!!!

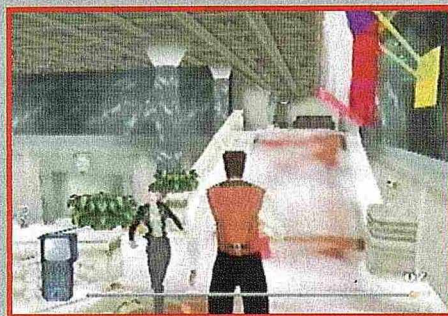
Missão 2 - Fase 6 - 1 parte

. Quando você estiver procurando por Candice fique esperto, quando o guarda sair correndo ao abrir a porta do corredor C1, pegue- o na corrida ou não conseguirá pegar a lista NOC.

- 2 parte

· Destrua as quatro câmeras da fase, depois de colocar a máscara de Golistyne e retirar o "Video Freezer"
Duas delas estão nos corredores e outras duas na sala onde Candice estava presa.

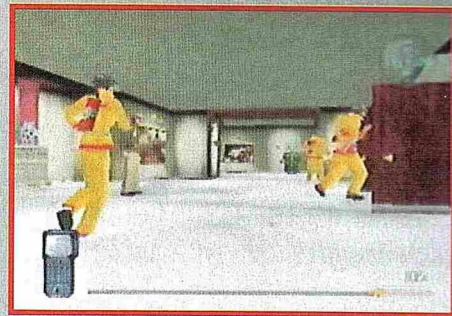
Fase 7: FIRE ALARM (ALARME DE INCÊNDIO)

Objetivos:
- **Acesso seguro para o elevador**
- **Ache Jack**
- **Vista roupa de bombeiro**
- **Leve roupa de bombeiro para Candice**
- **Escapar da Embaixada**

Esta fase não tem grandes detalhes porque agora você retorna para a embaixada. Os **"Smoke Generators"** criaram uma ilusão temporária de fogo e Ethan começa esta fase sem nenhuma munição. Leve Candice até o elevador em segurança.

Encontre um bombeiro que se chama Jack Kieffer e ele lhe dirá para encontrá-lo no banheiro.

Corra até o banheiro, mas tome cuidado com os guardas usando seus punhos ou o extintor para manter os guardas longe.

Mova-se rápido ou você será preso. Encontre Jack e ele lhe dará duas roupas de bombeiro, uma para você e outra para Candice.

Pegue as roupas e leve uma para Candice que ficou no elevador (Lembra!!!). Não use nenhum tipo de arma contra os guardas, corra normalmente até o elevador.

Agora vocês poderão ir para a saída... Missão Completa!

Missão 3 - ESCAPE FROM CIA

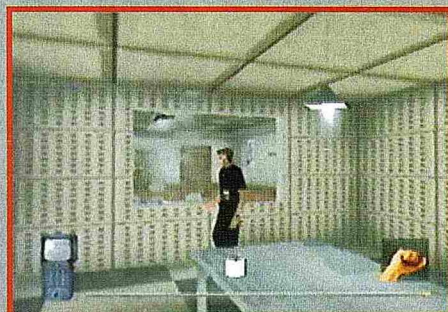
"_ Bem, por mais de dois anos tenho notado falhas sérias nas operações do IMF.
_ Temos uma penetração.
_ Deciframos uma mensagem de um tcheco 'Max'.
_ O traficante de armas.
_ Isso mesmo.
_ Max parece que tem dois talentos excepcionais. A capacidade de anonimidade e a de corromper agentes suscetíveis.
_ Desta vez pegou alguém dentro e está em posição de comprar a lista NOC.
_ A lista que Golistyne roubou era uma isca, a operação toda era para pegar o agente duplo...
_ Quero lhe mostrar algo Ethan. Desde a morte de seu pai, sua fazenda foi hipotecada, agora de repente tem 120 mil no banco. A doença de seu pai deveria Ter limpado a conta bancária...
_ Subornou, adulou, e matou sob o manto da agência.
_ Quer fazer pacto com o diabo tudo bem, mas vá fazer no inferno."

Ethan está sendo acusado de ser o agente duplo que pretendia roubar a lista NOC para vender a tal 'Max'.
Nesta parte do jogo Ethan precisa fugir da CIA para provar sua inocência, mas não se preocupe Candice o ajudará nessa...

Fase 1 - INTERROGATION (INTERROGATÓRIO)

Objetivos:
- **Fuja da sala de interrogatório**
- **Pegue o equipamento**
- **Entre no corredor**

Comece apertando o botão na parede atrás da cadeira para abrir o vidro da sala de interrogatório.

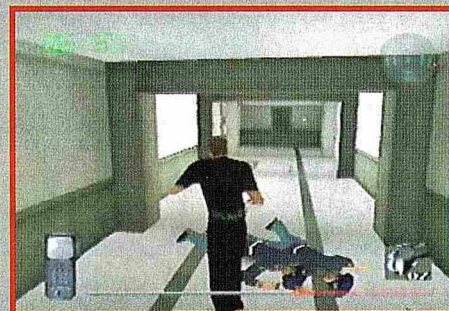
Logo em seguida Ethan receberá uma ligação de Candice dizendo que existe um **"Explosive Gum"** embaixo da caneca de café.

Use-o para explodir o vidro e pegue suas coisas do outro lado da sala. Saia para o corredor armado com a **"Dart Gun"**.

Você descobre que colocaram **SERUM**, um poderoso anestésico no seu café e que ele logo fará efeito.

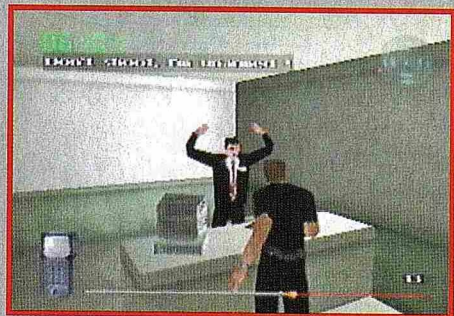
Atire no guarda e use o **"Fingerprint Scanner"** para roubar suas digitais e usá-las para abrir a porta.

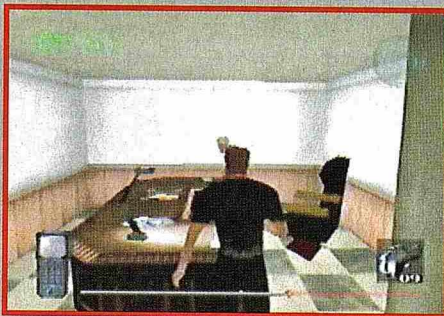
Comece a andar pelo corredor, atrás das caixas existe um **spray** que Candice deixou para você.

Use o spray para tapar as câmeras de segurança.

Tome cuidado com o spray que os guardas possuem, caso ele acerte você ficará com tontura e lento.

Vá andando pelos corredores, tapando as câmeras até encontrar dois guardas que não somem quando atingidos (Que feio!!!), roube as digitais deles...

... e use no leitor ao lado da porta de aço que tampa a outra parte do corredor.

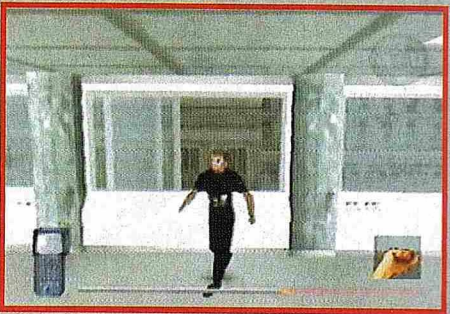
Continue a usar o spray e atire no último guarda. Depois use as digitais para abrir a outra porta de aço.

Agora atire no cara sentado rapidamente ou ele irá tocar o alarme e você já era...

Use as digitais para dar mais uma volta na porta de aço e você encontrará uma sala com uma pistola; pegue-a, só que não está carregada.

Depois entre na porta ao lado e não atire no velho.

Ele é o único que pode abrir a porta no fim do corredor.

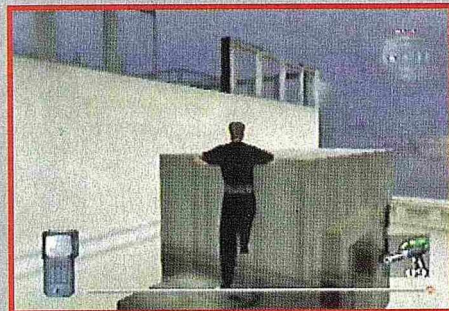
Espere-o fugir (Cuidado com a rajada de eletricidade !!!) e siga-o. Espere a porta se abrir e entre, você vai ficar mais lento.

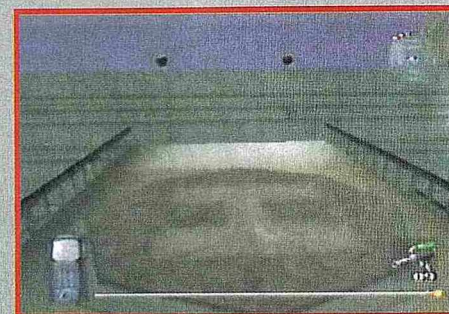
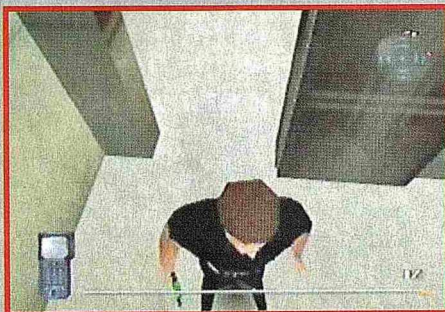
Arraste-se até o elevador ao entrar e acabe com ele. Saia desarmado do elevador, vá até a enfermaria, fale rapidamente com a enfermeira e ela lhe dará o antídoto.

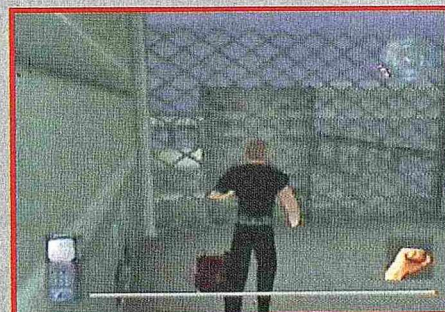
Depois vá até o paciente que está de cama e aperte o botão para que a cama suba. Isto vai atrair a atenção dos médicos.

Então vá para a janela e fuja.

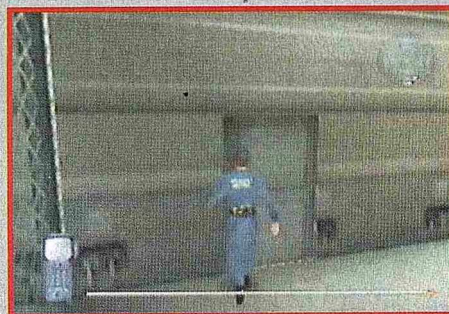
Fase 2 - CIA ROOFTOP (TELHADO DA CIA)

Objetivos:
- **Sabotar as luzes do heliporto**
- **Achar a bolsa com equipamentos**
- **Achar a zona dos cartões de acesso**
- **Paralisar o helicóptero com EMS**
- **Entrar no setor de segurança**
- **Encontrar o código secreto**
- **Encontrar Candice**

Arme-se com a **"Dart Gun"** e comece a andar. Derrube o primeiro guarda e pegue o seu cartão de acesso.

Use o cartão para abrir a porta de aço. Corra para perto de uma cabine de segurança e pegue o item dentro da cabine; volte e suba pela caixa ao lado.

Vá até o andar superior para desligar os geradores, mas tome muito cuidado com o chão que está eletrocutado e desligue o primeiro gerador.

Dê a volta para desligar o outro gerador de energia para sabotar o heliporto, as luzes se desligarão.

Desça e continue a caminhar, abrindo as portas com o cartão de acesso. Entre nas cabines de segurança, algumas delas possuem munição para a **"Dart Gun"**.

Na última cabine, próxima ao alambrado, suba pela caixa e novamente vá ao andar de cima.

Você irá encontrar a bolsa de equipamentos de Candice.

Guarde a arma, use o disfarce da bolsa e torne-se um "eletricista" de plantão.

Vá em frente, você encontrará um guarda. Logo atrás dele tem uma porta, entre sem se preocupar com ele, (basta não estar armado).

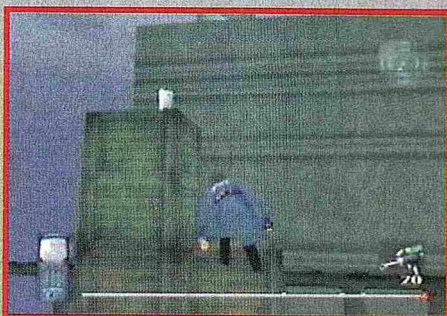
Continue a subir e, quando chegar ao último andar, vá pelo acesso que liga ao outro prédio, lá está o heliporto. Vestido de empregado, os guardas abrirão as portas para você.

No heliporto, vá pela esquerda, desça as escadas e ative o gerador, fazendo as luzes voltarem.

Suba novamente e espere o helicóptero pousar. Vá até a caixa na parede atrás do heliporto e coloque o **"EMS"**, para atrapalhar os sinais de radar e impedir que o helicóptero decole.

Desça as escadas da direita até chegar a uma porta com um guarda de plantão. Muito cuidadosamente, use a **"Dart Gun"** para derrubá-lo e pegue o cartão de acesso.

Entre pela porta, vire à esquerda e derrube o guarda. Pegue outro cartão e abra a porta da esquerda. Siga até encontrar uma pilha de caixas.

Suba nas caixas e use a **"IR Contact Lenses"** para ver os lasers invisíveis. Coloque o **"Deflector"** para abrir um espaço entre os lasers.

Entre e vá para a esquerda até encontrar uma cabine. Suba na pilha de caixas logo em frente e no topo coloque a **"Miniature Camera"**.

Desça e fique abaixado atrás da cabine. Um guarda sairá e digitará o código de acesso. Espere que ele volte para dentro da cabine e pegue a **"Miniature Camera"**. Pronto, digite o código e então você poderá abrir a porta.

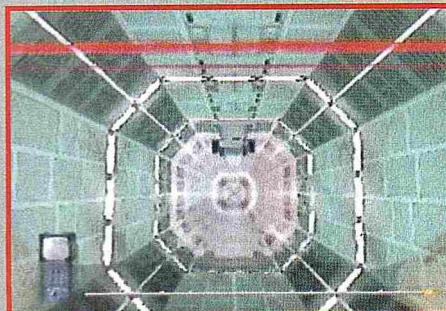
Entre na cabine e suba até o andar de cima. Você está no último andar do telhado da Cia.

Atire no guarda que fica fazendo sua ronda e entre na porta para se encontrar com Candice.

Candice falará para você tirar sua roupa de eletricista de manutenção... Próxima fase!

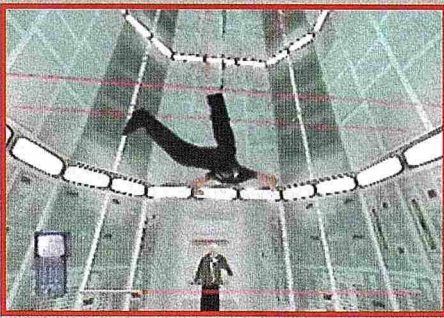
Fase 3 - TERMINAL ROOM (SALA DO COMPUTADOR)

"Dentro do QG da CIA em Langley.
Se vamos a Vírgina porque não paramos no Fort Knox.
Levo um helicóptero no saguão e pouso dentro do cofre.
Seria muito mais fácil que penetrar na CIA.
Este é o "EVEREST" das penetrações.
Falo do protótipo do 686 equipado com RISK, chip de inteligência artificial.
Não há acesso modem a um computador central, por isso ele é chamado de "Stand On" (Fica só).
O terminal está numa caixa forte, o único que pode entrar deve passar por vários sistemas de segurança:
O primeiro é uma identidade com um código de seis dígitos que só leva a sala externa.
Depois passa por um scan de retina.
E no fim as contra medidas de intrusão são desativadas por uma chave eletrônica dupla...
Dentro do cofre há três alarmes, quando o técnico está fora da sala.
O primeiro é sensível ao som, algo mais alto que um sussurro o ativa.
O segundo detecta qualquer alta de temperatura.
Até a temperatura de alguém não autorizado o ativa, se a temperatura subir um simples grau.
Ela é controlada por um ar condicionado a 10 metros acima do solo, onde é guardada por uma rede laser.
O terceiro, é sensível à pressão.
O mínimo aumento de peso dispara o alarme.
Se qualquer um dos alarmes disparar ativa uma tranca automática."

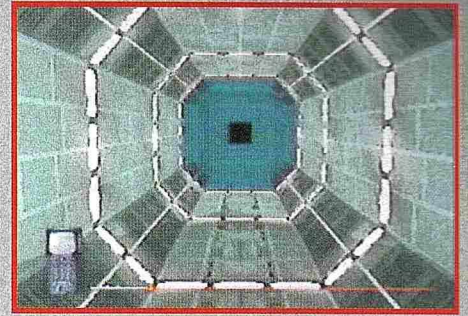
Aqui você deverá roubar a verdadeira lista NOC do super computador da CIA. Você está prestes a violar o mais poderoso sistema de segurança do mundo.

Agora é uma boa hora para escolher as melhores perspectivas para melhor ver os feixes de laser.

Cuidado com os lasers amarelos porque estão interligados ao sistema de alarme. No modo Gamers, ao descer faça o seguinte: coloque o controle analógico de modo que Ethan fique com as pernas para cima, agora use a visão em primeira pessoa e comece a descer os lasers com cuidado. Ao chegar ao laser amarelo, aproxime- se ao máximo dele sem tocá-lo.

Ele irá se mover, deixando um vermelho no lugar. Passe em cima do laser vermelho perdendo um pouco de vida, mas não se preocupe, Ethan vai chegar vivo ao computador.

Objetivos:
- **Ligue o computador**
- **Pegue a lista NOC**
- **Fuja**

Espere até que um velho apareça, ele irá mexer no computador. Espere até que ele vá embora...

Não toque no solo, vire-se em direção ao leitor de cartões da porta e balance até conseguir passar o cartão ativando o computador e ligando o marcador de tempo.

Agora volte-se para o computador e comece a balançar em direção a ele quando estiver mexendo bastante comece a descer Ethan, mas cuidado para não tocar o chão. Coloque o disquete, roube a lista NOC e desligue os sistemas de segurança.

Com o sistema de segurança desligado suba com toda tranqüilidade.

Fase 4 - ROOFTOP ESCAPE

Objetivos:
- **Ir para o heliporto**
- **Desativar o EMS**
- **Fugir com o helicóptero**

Agora você deve fugir da CIA, o vírus introduzido no computador desligou os sistemas de segurança, mas os guardas estão em alerta.

Desça novamente, saia pela porta onde você colocou os códigos de acesso e ande até encontrar uns caixotes próximos às luzes de segurança.

Acerte o guarda, os caixotes estão logo à sua frente.

Suba nos caixotes e use a **"IR Contact Lenses"** novamente para ver os feixes de laser invisíveis.

Pule para o andar de baixo, você cairá de cara no chão, mas não se preocupe porque você não irá perder muita energia.

Quando se levantar, você receberá um chamado de Candice, vire para direita e coloque a **"Explosive Gum"** nos canos.

Siga para o lado oposto da fumaça provocada pela explosão que irá distrair os guardas e volte para o heliporto.

Tome cuidado com o guarda que está no outro lado da porta.

Suba as escadas, aproveite para matar os guardas no caminho e corra para o heliporto.

Destrua o EMS que foi colocado na caixa atrás do helicóptero para confundir os satélites, evitando a decolagem.

Corra para o helicóptero, você irá receber um chamado de Candice, dizendo que a Missão está Completa. Pronto, suba e vá para a outra Missão.

Missão 4 - MOLE HUNT

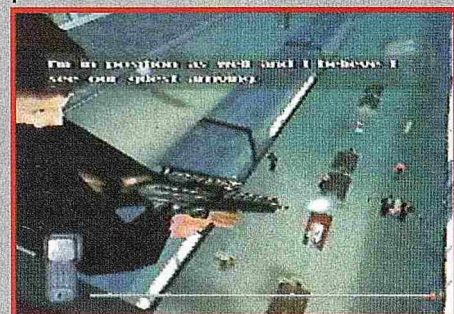
Fase 1 - STATION (ESTAÇÃO)

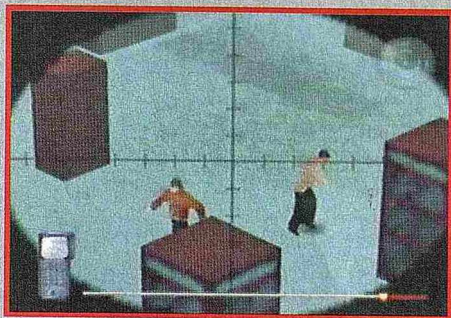
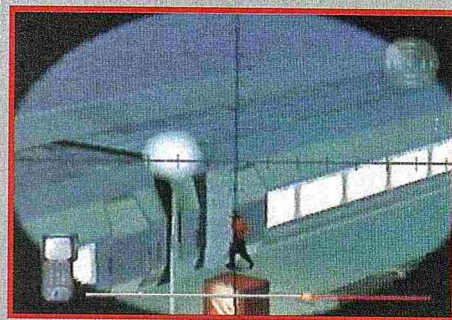
Agora Ethan irá se encontrar com MAX para trocar a lista NOC pelo nome do agente duplo.

Objetivos:
- **Proteja Ethan**
- **Pegue o trem**

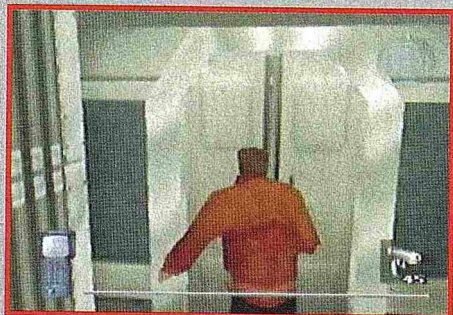
Os ex-agentes Luther e Krieger estarão com armas em cima de pontos estratégicos para cuidar da segurança de Ethan.

MAX rouba a lista e deixa Ethan com dois de seus capangas.

Mate-os e ele vai começar a procurar MAX pela estação, acompanhe-o.

Mas tome muito cuidado, porque

existem vários capangas disfarçados entre os passageiros.

Quando Ethan for para o outro lado, use o botão B para trocar de agente. As explicações deste novo controle estão no tópico **"controles especiais"**. Preste muita atenção para não matar pessoas inocentes.

Siga Ethan por toda a estação de trem até que mate todos os agentes. Então você irá direto para dentro do trem.

Fase 2 - TRAIN CAR (VAGÃO DE TREM)

Objetivos:
- **Neutralizar os homens de MAX**
- **Encontrar Candice**
- **Achar o botão que fecha as saídas**
- **Derrubar os guarda-costas de MAX**
- **Pare MAX e pegue a lista NOC**
- **Acabe com plano de backup de Max)**

Essa é uma das fases mais complicadas do jogo, os homens de Max estão espalhados pelo trem. Procure economizar munição, dando tiros na cabeça.

Não mate pessoas inocentes ou a missão será cancelada. No primeiro vagão existem dois capangas, procure se manter atrás de uma das paredes para não ser atingido pelos tiros.

No segundo vagão existem três capangas, cuidado com aquele que está com o refém. Use a mira com zoom para acertá-lo na cabeça.

Este terceiro vagão é diferente, acerte o capanga na primeira sala **(pegue a munição!!!)** e o que está guardando o vagão.

No quarto vagão existe três capangas, atire neles e encontre Candice na última sala. Ela lhe dirá que MAX tem um plano escondido na manga, caso não consiga escapar com a lista NOC.

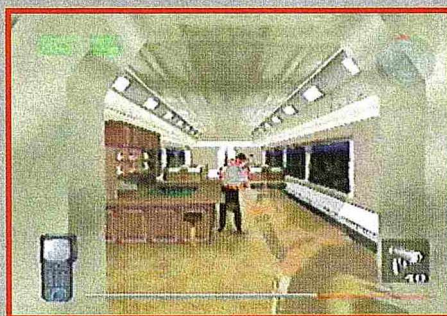
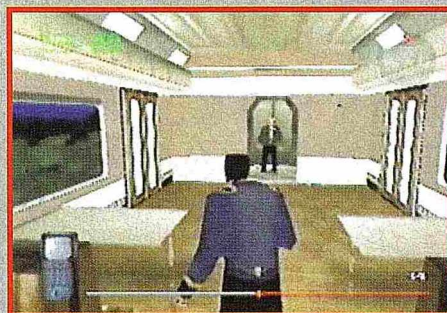
Entre o quarto e o quinto vagão aperte o dispositivo para trancar todas as portas de saídas.

Ao entrar no quinto vagão não mate o cara ao abrir a porta.

Candice entrará em contato com você pelo rádio, dizendo que MAX colocou uma bomba no trem e que irá explodi- lo se houver qualquer vestígio de agente da IMF no vagão dela. No final do vagão, derrube o cara, mexendo no dispositivo na parede **(com soco, o cara é civil !!!)**, use o **"FaceMaker"**.

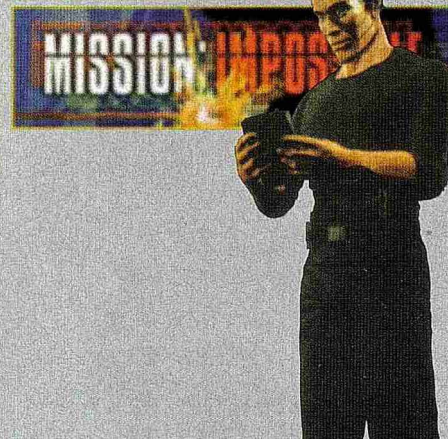
Entre no sexto vagão onde Max está, não puxe a arma, entre na primeira sala e derrube o capanga com socos e pegue a munição.

Depois vá até onde MAX está, mas não entre na sala e atire com um tiro certeiro na cabeça. (Evitando que ela use o detonador.) Pegue a lista NOC e o detonador.

Acabe com os outros caras e vá para o próximo vagão.

Entre no sétimo vagão e atire em todos (no barman e nos passageiros).

Agora você vai descobrir que o agente duplo é Phelps, o grande coordenador de operações da IMF.

Entre no último e preocupe-se com o timer da bomba. Atire nos caras dentro do vagão e pegue a **"BlowTorch"** e o **spray de nitrogênio**.

Vá até a última caixa no final do vagão à esquerda e use o spray nos ferros nas laterais da caixa...

...e desarme a bomba.
Se usar a **"Blowtorch"** o trem vai explodir, por isso, cuidado com a **"pegadinha"**.

Fase 3 - TRAIN ROOF (EM CIMA DO TREM)

"_ Por quê, Jim?
Por quê?
_ Foi inevitável com o final da guerra fria não precisa mais guardar segredos.
Operações pelas quais só você é responsável.
E um dia você acorda e o presidente governa sem sua permissão.
Como ousa o filho da mãe ?
E você descobre que acabou.
É um aparato obsoleto, inútil com um péssimo casamento e sessenta e dois mil por ano..."

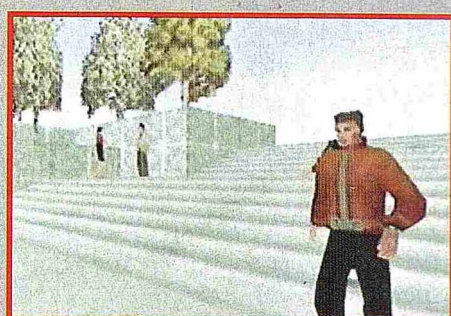
Objetivo:
- Pegue Phelps

Phelps está tentando fugir!!! O trem está em alta velocidade e esta é uma missão muito perigosa.

Fique esperto com os guarda-costas de Phelps, no trem, nos carros e nos helicópteros.

Ao matar inimigos, eles lhe darão munição. Use a **"Mini Rocket Launcher"** para destruir carros e helicópteros.

Cuidado com os helicópteros. Quando passarem por cima do trem, acerte-os antes que soltem uma rajada de tiros em você.

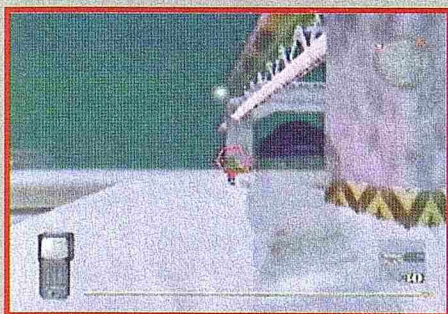
Lembre-se de guardar uma bala da **"Mini Rocket Laucher"** para o final.

Destrua o helicóptero de Phelps no final da missão dentro de um túnel.

Missão 5 -

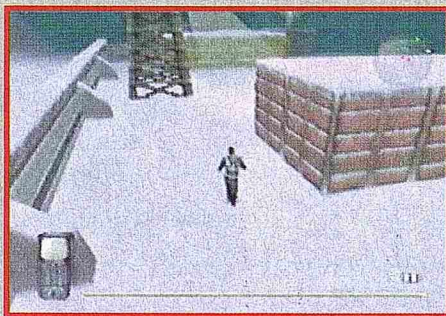
"Bom dia , Sr. Hunt.
O seu velho e conhecido amigo Basil Prokosh está na ativa novamente.
Desta vez temos informações de que ele tem cinco detonadores nucleares, que vai negociar com países, onde há atividade terrorista.
Sua missão, se decidir aceitá-la, é impedir esta transação de modo a torná-la inútil.
Se você ou qualquer membro de sua equipe for capturado ou morto, o secretário negará conhecimento de suas ações.
Esta mensagem se auto- destruirá em cinco segundos.
Boa Sorte, Ethan"

Se você achava que já tinha terminado está muito enganado, Ethan provou sua inocência e agora se tornou o novo líder da IMF, por isso existem mais quatro fases para você agir.
Ethan aceita essa missão depois do fiasco da CIA em salvar o mundo.

Fase 1: SUBPEN

Objetivos :
- **Pegue o AF Scrambler**
- **Pegue a mina**
- **Dê a Clutter o AFS e a mina**
- **Pegue o "Gas Injector"**
- **Pegue o detonador rádio controlado**
- **Pegue os explosivos**
- **Sabote a casa de máquinas**
- **Reagrupar no prédio de comunicações**

Novamente você retorna à base secreta do vendedor de armas e terrorista nas horas vagas, Basil Prokosh. A fase é a mesma, mas a missão, quanta diferença...
Agora você precisa abrir caminho para outra parte da base onde será feita a transação comercial. Nesta primeira parte você precisa pegar o **"AF Scrambler"** e as minas para entregar para Clutter que estará esperando no barco.

Dowey irá deixá-lo na base. Suba as escadas, atire no primeiro guarda que você ver pela frente e pegue a sua arma. Contorne o local que na primeira missão estava o submarino, siga o ponto vermelho do seu **"Field Scanner"**. Suba na pilha de caixas e encontre o **"AF Scrambler"**.

Retorne seguindo o caminho pela direita, perto do primeiro container você irá pegar as minas...

... e os explosivos (continue seguindo os pontos vermelhos ?!?). Atire nos guardas, mas cuidado com as torres de vigilância.

Retorne e entregue tudo para Clutter, mas não demore ou o barco será descoberto e os agentes serão presos.

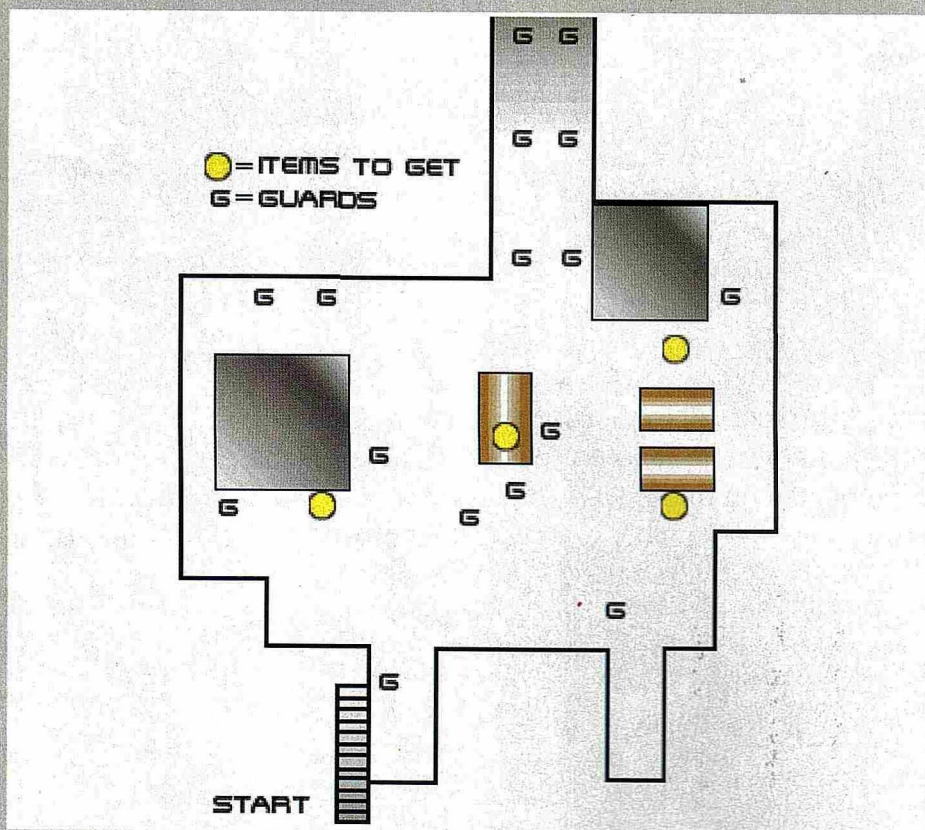
Volte e siga o caminho pela esquerda (o ponto vermelho!!!) e pegue o **"Gas Injector"**.

Ethan recebe uma mensagem de Dowey dizendo que precisa dos **"Wire Cutters"** e que deve ter alguns na **"Pump House"** (Casa de máquinas).

Entre na **"Pump House"** atire no guarda e pegue os **"Wire Cutter's"** em cima da mesa.

Antes de sair, deixe os explosivos perto das máquinas tomando cuidado com os guardas ao sair.

Encontre Dowey atrás da **"Pump House"** e lhe entregue os **"Wire cutters"** (siga o ponto verde).

Vá até a **"Guard House"** (Posto de vigia), que está entre as estradas no meio de alguns containers. Cuidado ao atravessar a rua, se for atropelado por um caminhão, já era...

Antes de entrar, use o **"Gas Injector"** por baixo da porta para derrubar os guardas.

Dentro da **"Guard House"**, pegue o **"Night view glasses"** e o detonador. Se não encontrar o detonador, saia e siga os pontos vermelhos. Você irá encontrá- lo perto de uma torre de vigia ao lado de um container.

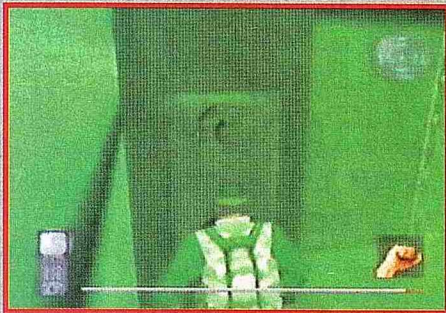
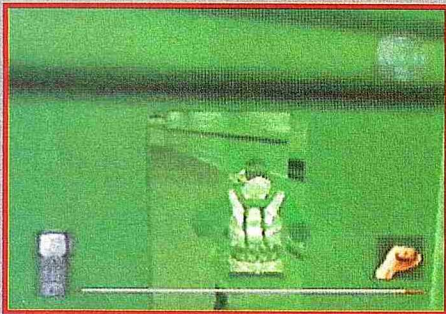
Quando pegar o detonador, exploda a **"Pump House"**. Agora siga para o prédio de comunicação (**"Communication Building"**), suba nas caixas, vá para o telhado e ajude Dowey e Clutter.

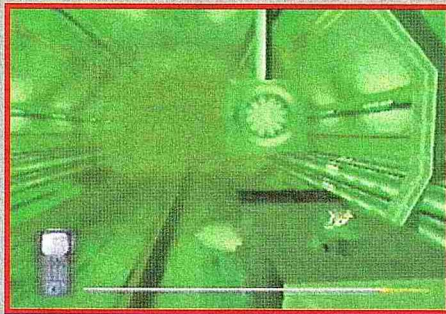
Depois de ajudá-los eles pularão em cima de um caminhão.

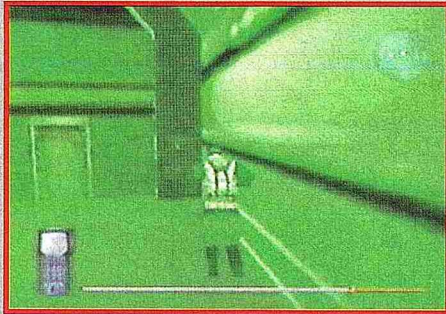
Fique esperando um caminhão e aproveite para destruir as luzes das torres de vigilância.

Fase 2: TUNNEL

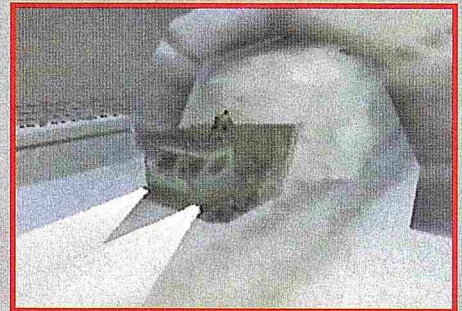
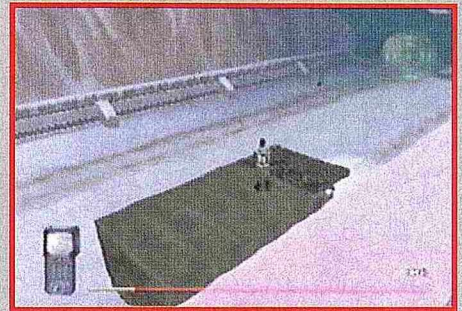
Você precisa explodir o túnel para impedir a ligação entre as duas partes da base.

Siga no caminhão desviando-se das placas e, quando vir uma plataforma, pule.

Pegue os explosivos na primeira plataforma e coloque-os nos **"Anchor bolts"** que são as fundações do túnel, ao lado das portas, cuidado com os guardas.

Abra as portas e acerte o guarda com uma seqüência de socos.

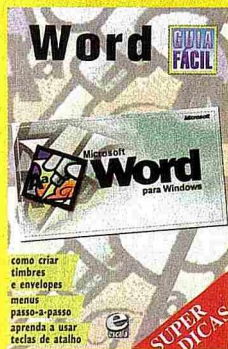
Volte para o caminhão e siga para a próxima plataforma. São no total 4 plataformas com dois **"Anchor Bolt"** para cada uma delas.

Não se esqueça de abaixar quando vir alguns faróis e pular quando tiver estruturas de ferro e canos.

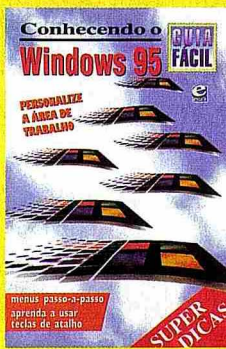
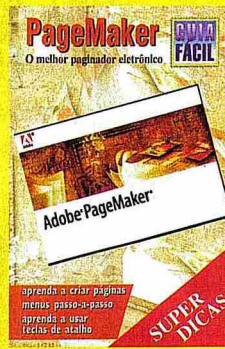
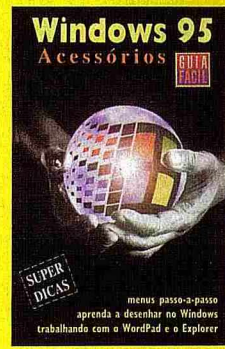
Quando você for pular no caminhão, muito cuidado para não cair.

Última plataforma, são os dois últimos Anchor Bolt. Você terá que colocar as bombas, que res-

Objetivos:
- **Encontre os explosivos**
- **Sabotar os "Anchor Bolts"**

tarão. Esta plataforma tem quatro guardas.

Uma explosão atingira você, não fique preocupado, está tudo bem com Ethan. Fim de viagem.

Depois pule em cima de um dos caminhões e vá para o túnel.

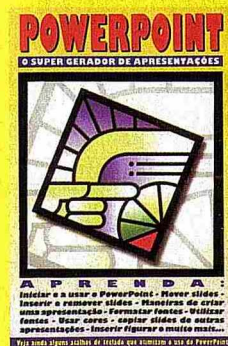
ESCALA INFORMÁTICA

COLEÇÃO GUIA FÁCIL

Cód. GF-01 - CADA - R$ 2,80

Cód. GF-02 - CADA - R$ 2,80

Cód. GF-03 - CADA - R$ 2,80

Cód. GF-04 - CADA - R$ 2,80

Cód. GF-05 - CADA - R$ 2,80

Cód. GF-06 - CADA - R$ 2,80

Cód. GF-07 - CADA - R$ 2,80

MS ACCESS — PODEROSO GERENCIADOR DE BANCO DE DADOS

Cód. GF-08 - CADA - R$ 2,80

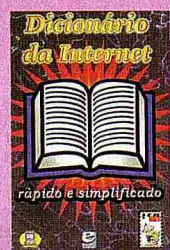
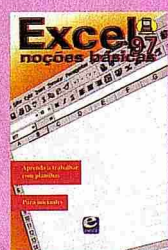
Cód. GF-09 - CADA - R$ 2,80

Cód. GF-10 - CADA - R$ 2,80

Cód. GF-11 - CADA - R$ 3,50

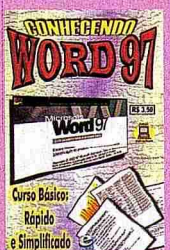
Cód. GF-12 - CADA - R$ 3,50

COLEÇÃO INFORMÁTICA DESCOMPLICADA

Cód. ID-02 - CADA - R$ 2,90

Cód. ID-03 - CADA - R$ 2,90

Cód. ID-04 - CADA - R$ 2,90

Cód. ID-05 - CADA - R$ 2,90

Cód. ID-06 - CADA - R$ 2,90

Cód. ID-07 - CADA - R$ 2,90

Cód. ID-08 - CADA - R$ 3,50

Cód. ID-09 - CADA - R$ 3,50

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. GF-01 ( )
Cód. GF-02 ( )
Cód. GF-03 ( )
Cód. GF-04 ( )
Cód. GF-05 ( )
Cód. GF-06 ( )
Cód. GF-07 ( )
Cód. GF-08 ( )
Cód. GF-09 ( )
Cód. GF-10 ( )
Cód. GF-11 ( )
Cód. GF-12 ( )
Cód. ID-02 ( )
Cód. ID-03 ( )
Cód. ID-04 ( )
Cód. ID-05 ( )
Cód. ID-06 ( )
Cód. ID-07 ( )
Cód. ID-08 ( )
Cód. ID-09 ( )

Nome ______________________________

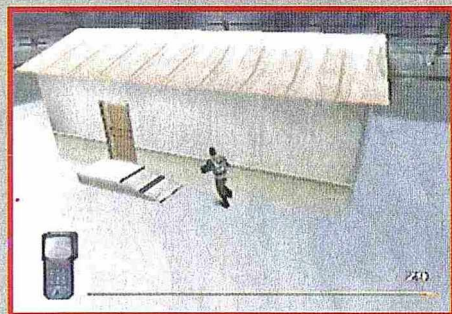
Endereço ______________________________

Cidade ____________________ Estado __________ Cep __________

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.

C.P. 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo, SP - **Maiores Informações: Tel.: (011) 266.3166** - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Fase 3: MAIN LAND

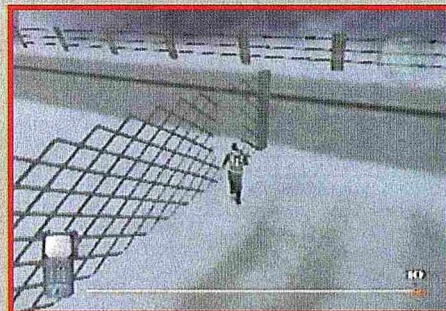
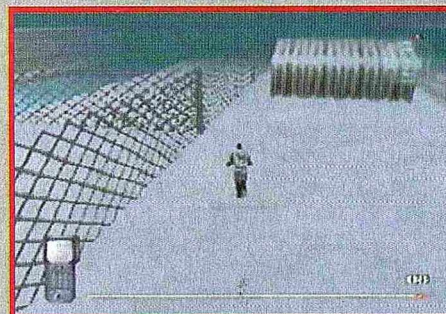
Objetivos:
- Encontre os explosivos normais e os plásticos
- Sabote as caixas de força
- Pegue a identidade do contador
- Retire a valise do bunker
- Sabote a valise
- Faça a transação com a valise
- Exploda o helicóptero
- Fuja na "Gun Boat"

Aqui, todas as técnicas aprendidas como agente secreto nas outras missões são necessárias. Nesta parte você precisa sabotar a transação de Prokosh com o terrorista internacional e depois fugir com Clutter. A grande sensação aqui é o **"Sniper Rifle"** que Dowey está usando no topo de um dos pontos de vigilância. Use-o para limpar o caminho para você.

Entre pelo furo na grade. Se quiser pode entrar nas casas onde existem guardas dormindo para ganhar o **"Sniper Rifle"**.

Siga o ponto branco do **"Field Scanner"**, mas cuidado com as luzes dos pontos de vigilância.

Passe pelo outro furo na grade, suba nas caixas a sua esquerda e atravesse para o outro lado por cima do túnel.

Suba no famoso **"Bunker"** e aproveite para matar um dos guardas acertando-o pelas costas.

Siga o ponto verde, encontre Clutter e pegue os explosivos.

Volte pelo buraco que foi feito na grade. Suba no **"Bunker"**, retorne novamente para o outro lado da base e siga para o gerador de eletricidade.

No caminho, passe por trás da barraca, pois existe uma câmera que você só vai desligar quando explodir o gerador, (siga o ponto vermelho !!!)

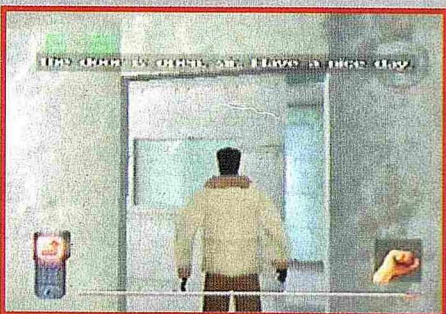
Chegando no gerandor de energia, não se esqueça de deixar os explosivos normais no gerador grande de energia.

Coloque os explosivos plásticos no gerador ao lado da casinha. Acerte um tiro para detonar a carga, explodindo e apagando toda energia da base.

Vá até a barraca do contador, aquela que você passou por trás, com uma câmera.

Derrube o contador com um soco, depois de tê-lo amarrado, use o **"FaceMaker"**.

Não esqueça de pegar o cartão de identificação do contador em cima da mesa e retorne para o **"Bunker"**. Não entre armado !!!

Volte pelo buraco da cerca e suba as caixas, você retornou para o **"Bunker"**.

Dentro do **"Bunker"** fale com o primeiro guarda para que ele dê passagem para você.

Vá até a porta de ferro, use o cartão de identificação e pegue a valise.

Leve-a para Clutter, no mesmo local para colocar uma carga de explosivos.

No caminho, você verá que um helicóptero pousara no campo.

Depois que Clutter ter dado uma carga de explosivos vá até o Bunker para encontrar com o terrorista.

Clutter irá dar uma carga de explosivos na pasta.

O que muda no nível "Impossible"!!!

Missão 5 - Fase 3

· Achar o mapa eletrônico de um modo que se possa obter a localização exata da caixa de circuitos para desativar as câmeras e as luzes de segurança.
· Eliminar o comprador antes que ele pegue o helicóptero no fim da fase.

Entregue a pasta para o terrorista.
O helicóptero vai explodir e você e Clutter devem fugir para a "**Gun Boat**" na outra saída do segundo "**Bunker**". Cuidado com os guardas do lado de fora, use Dowey para eliminá-los. Fuja com Clutter.

Fase 4: GUN BOAT

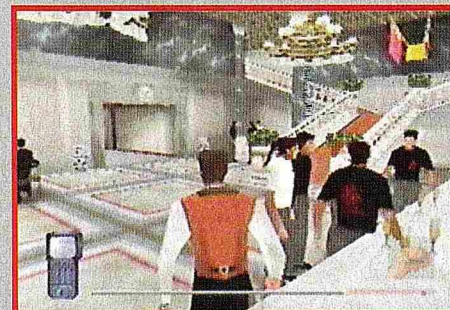
Objetivos:
- Escapar da base inimiga
- Destrua a fábrica de combustível

Munição infinita pela primeira vez no jogo!!!

Procure destruir os jipes, as construções, os barcos, enfim, tudo que puder.

Tome cuidado com as minas na água.

Ao final da fase destrua a fábrica de combustível, basta explodir os postos com metralhadoras e as chaminés da fábrica e THE END...

Candice o estará esperando no submarino e mais uma vez você provou que é o melhor do IMF.

Oba!!! Fase extra fale com todos os produtores do jogo. **OBS:** sua energia está enchendo, toda vezes que você fala com cada um deles.

O que muda no nível "Impossible"!!!

Missão 5 - Fase 4

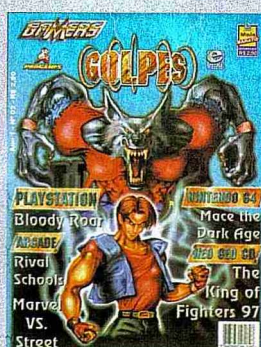
. Destrua as construções com radar e os prédios em ambos os lados do barco.

GAMERS

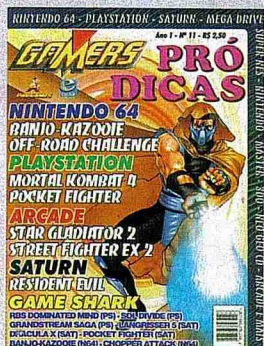
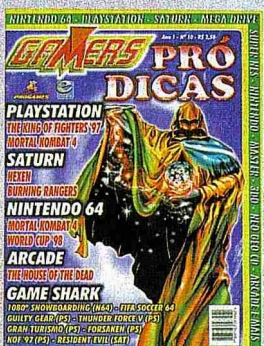
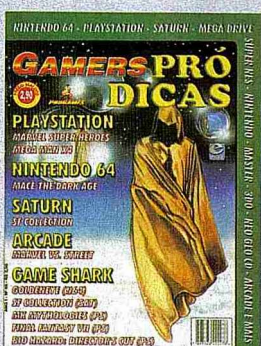
É FERA, É RADICAL!!!

Cód. PD-04 - CADA - R$ 2,90

Cód. GE-28 - CADA - R$ 3,40

Cód. GG-01 - CADA - R$ 2,90

Cód. GG-02 - CADA - R$ 2,90

Cód. GG-03 - CADA - R$ 2,90

Cód. GG-04 - CADA - R$ 2,90

Cód. PD-11 - CADA - R$ 2,50

Cód. PD-10 - CADA - R$ 2,50

Cód. PD-05 - CADA - R$ 2,90

Cód. PD-06 - CADA - R$ 2,90

Cód. PD-07 - CADA - R$ 2,50

Cód. PD-08 - CADA - R$ 2,50

Cód. GB-01 - CADA - R$ 5,90

Cód. GE-25 - CADA - R$ 2,90

Cód. GE-26 - CADA - R$ 2,90

Cód. GE-27 - CADA - R$ 2,90

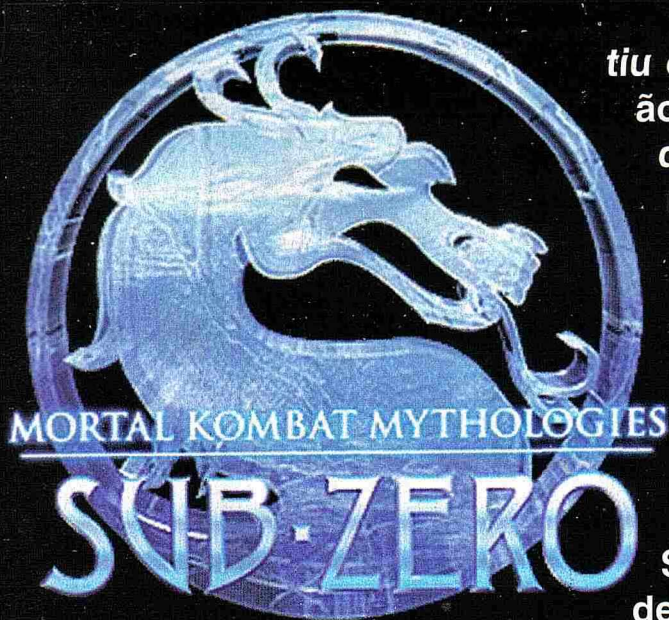
Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. PD-04 ( )	Cód. PD-05 ( )
Cód. GE-28 ( )	Cód. PD-06 ( )
Cód. GG-01 ( )	Cód. PD-07 ( )
Cód. GG-02 ( )	Cód. PD-08 ( )
Cód. GG-03 ( )	Cód. GB-01 ( )
Cód. GG-04 ( )	Cód. GE-25 ( )
Cód. PD-11 ( )	Cód. GE-26 ( )
Cód. PD-10 ( )	Cód. GE-27 ( )

Nome ____________________

Endereço ____________________

Cidade ______________ Estado ________ Cep ________

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.
C.P. 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo, SP - **Maiores Informações: Tel.: (011) 266.3166** - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Milhares de anos atrás, Shinnok existiu *como um Deus Ancião. Os deuses anciãos* são os verdadeiros soberanos de todos os reinos, observando enquanto os mundos são criados e destruidos, governando os reinos com milênios de conhecimento. Mas Shinnok caiu na cobiça e ilusão do falso poder pelo reino da Terra. Ele quis o reino para ele mesmo, para ter poderes inigualáveis. Shinnok entrou no reino sem desafios com uso de um amuleto místico, o amuleto de Shinnok. Este amuleto preveniu que os deuses anciãos interviessem. Depois ele teve que encarar o jovem Deus do trovão, conhecido como Rayden, que foi nomeado pelos deuses anciãos para defender a Terra. Após a destrutiva batalha travada entre os dois, Rayden saiu vitorioso pois a autoconfiança de Shinnok foi sua falha. O Deus do trovão tomou o amuleto de Shinnok e com a ajuda dos verdadeiros deuses anciãos, ele o baniu para um lugar chamado Netherealm. Determinado em manter o amuleto longe de mãos erradas, Rayden o enterrou bem fundo nas montanhas da China. Ele construiu um enorme templo para abrigar o amuleto e nomeou quatro guerreiros imortais dos elementais para protege-lo. Enquanto o amuleto permanecer na Terra, Shinnok ficará preso para o resto da eternidade. Mas Quan Chi, um mago que tem o poder de viajar livremente pelos mundos e pelo tempo, quer obter o tal amuleto para libertar Shinnok e tornar-se o seu braço direito, para comandar os mundos ao lado do Deus Ancião. Quan Chi precisa de um mapa que indica a localização dos templos que guardam os símbolos elementais, necessários para obter o amuleto de Shinnok.Mas Quan Chi não pode entrar pessoalmente neste mapa e é aí que você entra, comandando Sub Zero, um ninja do clã Lin Kuei mandado por Quan Chi para obter o mapa do elemental.

Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero foi lançado para Playstation pela Midway e em breve também terá sua versão para Nintendo 64. O game usa o sistema básico de MK mas com scrooling horizontal, com esquema de ganhar experiência para obter novos poderes e usar itens via menu. A jogabilidade também segue o padrão MK, mantendo combos e golpes especiais de Sub Zero, além de seu Fatality.

Agora confira nossa super estratégia para

MKM:SZ, cobrindo as quatro primeiras fases e todos os seus detalhes nesta edição. Na próxima edição você confere as quatro últimas fases e também como detonar o complicado último chefe: Shinnok. Confira!

PLAYSTATION

Botão	Função
X	Soco Baixo
○	Chute Baixo
▲	Chute Alto
□	Soco Alto
R1	Bloqueio
R2	Corrida
L1	Ação (ativar alavancas, pegar itens, etc.)
L2	Virar
Select	Selecionar itens

NINTENDO 64

Botão	Função
C▼	Soco Baixo
C▶	Chute Baixo
C▲	Chute Alto
C◀	Soco Alto
L	Bloqueio
R	Corrida
A	Ação (ativar alavancas, pegar itens, etc.)
B	Virar
Z	Selecionar itens

GOLPES COMUNS

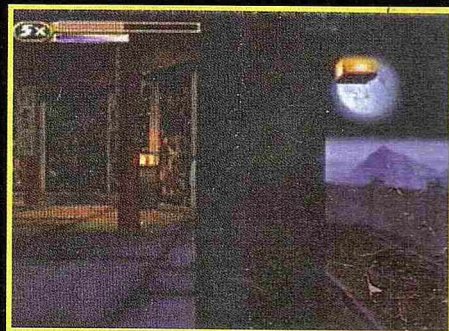
Golpe	Comando
Chute Giratório:	← + CA
Rasteira:	← + CB
Uppercut:	↓ + SA
Arremesso:	→ + SB (de perto)
Combo de 6 hits:	SA, SA, SB, CB, CA, ← + CA

LEGENDA DE GOLPES

Sigla	Significado
SB	Soco Baixo
SA	Soco Alto
CB	Chute Baixo
CA	Chute Alto
BL	Bloqueio

SHAOLIN TEMPLES

PASSWORD
N/A
ITENS
3 Herbs
MAGIAS
Ice Blast - ↓→+SB
Slide - ←+BL+SB+CB
BOSS
Scorpion

Pegue um Herb logo depois do primeiro inimigo. Tome cuidado com as colunas que esmagam, chegue perto e dê um toque para trás imediatamente quando ela for cair, então espere e passe correndo.

Chegando no final do primeiro cor

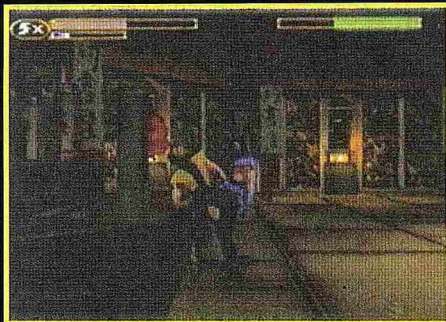
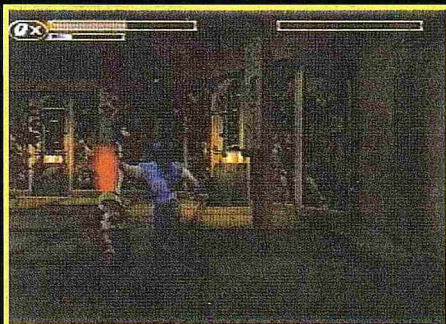
redor tem uma sacada, fique no local exato da foto e então pule para frente para ficar em cima da coluna, agora dê um toque para a direita e Sub vai pular para baixo, encontrando o primeiro Check Point. Vá para a direita para encontrar um Herb e então prossiga para a esquerda.

Lute contra todos os inimigos e aplique vários combos de 6 hits para ganhar experiência e obter o Ice Blast e o Slide mais rapidamente.

Pegue mais um Herb aqui nesta corda e siga para a esquerda, não suba ainda.

BOSS

SCORPION

Scorpion não é muito difícil, congele-o com o Ice Blast e aplique o combo de 6 hits, então repita até encostá-lo no canto.

Agora aplique combos de 6 hits, corra, aplique mais um combo e repita até detoná-lo.

Depois de acabar com Scorpion, é hora de fazer o famoso Fatality. Fique a um passo de distância e então faça →↓→+SA (o mesmo comando de seu Fatality em MK1, se estiver do lado direito faça ←↓←+SA), Sub arranca a cabeça de Scorpion com coluna vertebral e tudo, sem piedade.

Agora suba no altar e aperte L1 para pegar o mapa e abrir a passagem para a saída da fase.

Volte para a direita até encontrar a corda e suba, lá no alto, aperte → para sair do templo Shaolin.

Sub entrega o mapa à Quan Chi, que explica a sua próxima missão.

PASSWORD
THWMSB
ITENS
2 Herbs, 1 Formula
MAGIAS
Agled Ice Blast - ↓→+CA (para cima) ou ↓←+CB (para baixo)
BOSS
Fujin (Wind God)

Em muitos pontos desta fase e pelo

resto do game você terá que se pendurar em algumas plataformas, para subir basta apertar ↑. Se houver um inimigo na plataforma, caia na frente dele e então aperte ←+CA para mandá-lo para longe e evitar problemas.

Neste ponto, espere o vento subir e só então pule, você será mandado para cima e poderá prosseguir.

Esta plataforma cai em 2 segundos e para piorar ainda tem um inimigo. Caia bem em frente ao inimigo e faça imediatamente um ←+CA para derrubá-lo, então pule rápido para a próxima plataforma, pegue o herb e pule antes que ela também caia.

Em alguns pontos você terá que fazer pulos bem longos e ainda se pendurar. Depois desta parte há mais um Herb.

Estas plataformas giratórias são complicadas, para pular na primeira, fique bem na ponta, espere a plataforma giratória aparecer na tela e então aperte ↑ e fique apertando → até alcançar a plataforma.

Para pular de uma plataforma giratória para outra, espere que a outra apareça na tela e só então pule para frente, depois de algumas tentativas fica até fácil.

Ao chegar na parte das cordas, pule na primeira e desça para encontrar uma Formula, então vá pulando de corda em corda para a direita, chegando na última, espere o vento e só então pule para a direita para subir, siga para a esquerda.

Aqui você pega o primeiro item que representa o vento, pegando-o você marca um Check Point, siga para a direita.

Nesta parte espere novamente pelo vento e só então prossiga.

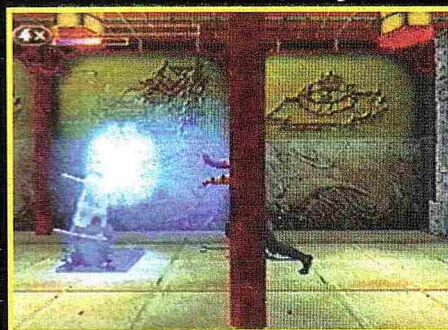
Ao chegar nesta plataforma com um círculo, fique bem no centro, aperte Select para acionar o menu...

...então coloque o cursor sobre o item que você pegou, que na verdade é uma chave (Key) e aperte ▲ para usá-lo, então aperte Select para voltar ao jogo.

Com isso você ativará um tornado

que o mandará para o alto, mas ainda não é hora de ir para lá. Pule para o tornado segurando ↘ até chegar em uma plataforma do outro lado, então prossiga para a direita.

Quando quebrar uma ponte, desça e vá para a esquerda para achar o segundo item que representa o vento, então volte para o tornado e suba.

Chegando aqui, fique em frente ao símbolo na parede, então aperte Select e use o item que você acabou de pegar para abrir a porta, vá para a direita.

Neste ponto, congele o inimigo exatamente sobre a placa de metal no chão (ou então congele-o e empurre-o para lá, congelando-o novamente para ganhar tempo), isso fará com que a porta fique aberta. Pegue o terceiro item que representa o vento e corra imediatamente para a esquerda, sem se preocupar com os inimigos. Desça pelo tornado e prossiga para a direita.

Espere a plataforma ir para o fundo da tela e pule para a próxima. Quando chegar na porta use o terceiro item que representa o vento para abri-la.

Agora vem uma seqüência de plataformas que caem, pule rápido de uma em uma.

Mais uma seqüência de plataformas giratórias, siga em frente para achar o final da fase.

BOSS

Fujin é um cara chato, mas se você usar esta manha vai ficar fácil: logo de cara, corra e aplique um combo de 6 hits, corra novamente e repita até chegar no final da tela.

Volte correndo e repita se ele ficar no chão. Se ele ficar no ar, agache-se quando ele girar, então mande um Ice Blast para cima e dê um Uppercut (↓+SA).

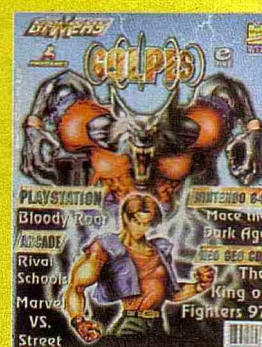
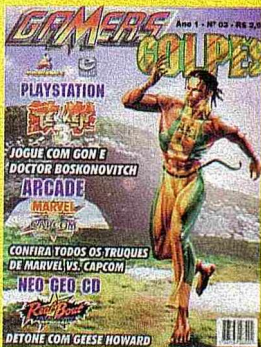
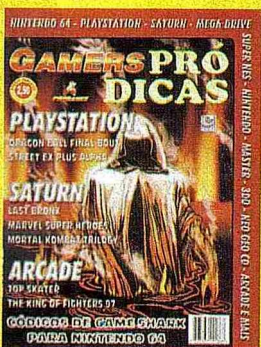
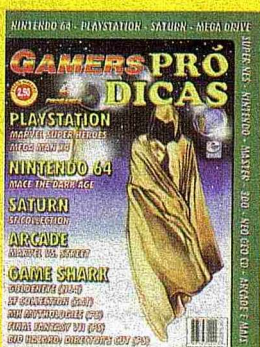
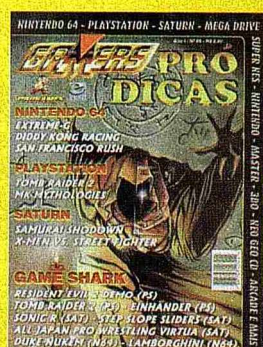
Quando Fujin for derrotado, ele vai para o centro da tela e provoca um tornado que puxa tudo, vá para uma das pontas da tela e fique correndo com cuidado para não cair ou ser atraído.

WIND GOD

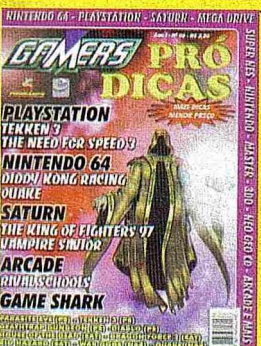
Cód. GE-25 - CADA - R$ 3,50

Cód. GE-26 - CADA - R$ 3,50

Cód. GE-27 - CADA - R$ 3,50

Cód. GG-01 - CADA - R$ 3,50

Cód. GG-02 - CADA - R$ 3,50

Cód. GG-03 - CADA - R$ 3,50

Cód. PD-04 - CADA - R$ 2,90

Cód. PD-05 - CADA - R$ 2,90

Cód. PD-06 - CADA - R$ 2,90

Cód. PD-07 - CADA - R$ 2,50

Cód. GG-08 - CADA - R$ 2,50

Cód. PD-09 - CADA - R$ 2,50

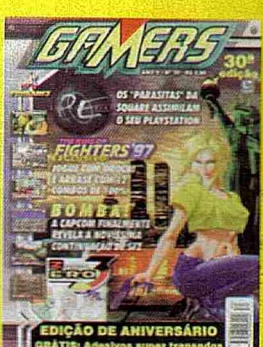
Cód. PD-10 - CADA - R$ 2,50

Cód. RG-25 - CADA - R$ 3,90

Cód. RG-26 - CADA - R$ 3,90

Cód. RG-27 - CADA - R$ 3,90

Cód. RG-28 - CADA - R$ 3,90

Cód. RG-29 - CADA - R$ 3,90

Cód. RG-30 - CADA - R$ 3,90

Cód. RG-31 - CADA - R$ 3,90

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. GE-25 ( )	Cód. PD-08 ( )
Cód. GE-26 ( )	Cód. PD-09 ( )
Cód. GE-27 ( )	Cód. PD-10 ( )
Cód. GG-01 ( )	Cód. RG-25 ( )
Cód. GG-02 ( )	Cód. RG-26 ( )
Cód. GG-03 ( )	Cód. RG-27 ( )
Cód. PD-04 ( )	Cód. RG-28 ( )
Cód. PD-05 ( )	Cód. RG-29 ( )
Cód. PD-06 ( )	Cód. RG-30 ( )
Cód. PD-07 ( )	Cód. RG-31 ( )

Nome ____________________

Endereço ____________________

Cidade ____________ Estado ________ Cep ________

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.
C.P. 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo, SP - **Maiores Informações: Tel.: (011) 266.3166** - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

EARTH ELEMENT

PASSWORD
CNSZDG

ITENS
Potion, 5 vidas, 5 Herbs, 2 recarregadores, Eye, Mask

MAGIAS
Aerial Ice Blast - ↓→+SB (no ar)

BOSS
Earth God

Nesta fase há buracos que se abrem no chão. Sempre que a tela tremer, pare e preste atenção para saber onde o buraco vai se abrir, só então prossiga com segurança.

Há também colunas esmagadoras, pule entre elas quando estiverem se abrindo.

Após os esmagadores, caia no primeiro buraco que se abrir no chão...

...e você vai achar uma Potion, uma vida e um Herb. Fique na plataforma para ser mandado de volta para cima.

As guilhotinas também são perigosas, passe correndo de uma em uma com muito cuidado.

Ao chegar nesta corda, nem pense em descer ainda, siga para a direita.

Para complicar mais ainda, agora os buracos se abrem entre as guilhotinas. Espere que os buracos se fechem e então passe rapidamente, pegue o primeiro item que representa a Terra e continue para a direita.

Pegue esta vida e volte para a esquerda.

Chegando na corda, desça rapidamente pois o teto também vai descer e você poderá ser esmagado.

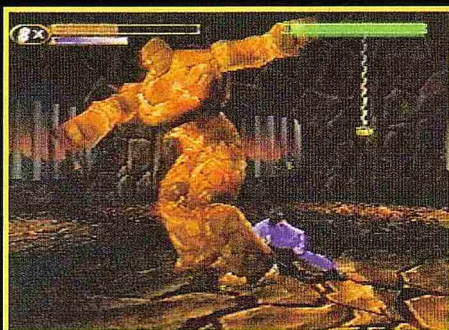
Chegando lá embaixo, fique em frente ao símbolo na parede e use rapidamente o item que você pegou para abrir a porta e não ser esmagado.

Fique sobre este esmagador e você será lançado para cima, vá para a esquerda.

Aqui há um recarregador de gelo e uma vida, pegue-a quando os esmagadores estiverem abrindo e saia rapidinho para não se dar mal. Vá para a direita.

Agora você vai ter que encarar uns monges flutuantes chatos, mas é fácil detoná-los. Espere que o monge se aproxime e, quando ele estiver para desaparecer, mande um Ice Blast e ele vai explodir.

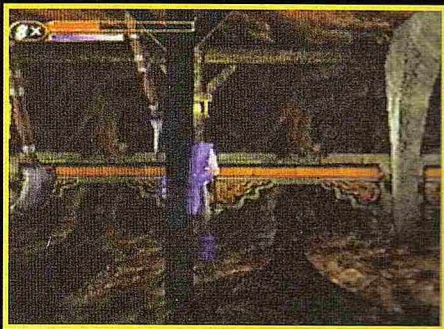
Para abrir a porta você deve detonar mais este monge assim como fez com o primeiro.

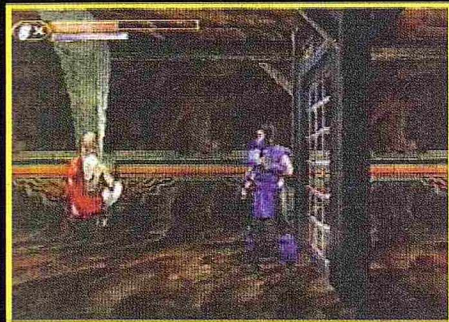
Você não pode congelar este cara, para sair detonando o chefão de pedra corra, dê uma voadora...

...e dê um Slide por baixo dele para passar para o outro lado.

Vá para o extremo direito da tela, então calcule o momento em que o grandalhão vai passar pelo meio da tela, agora ative a alavanca com L1 para bater na cabeça dele. Feito isso, imediatamente corra em direção ao chefe, pule, dê uma voadora e faça um Slide para passar para o outro lado, então repita tudo de novo.

Quando o chefe pular e começar a chover pedras, defenda-se.

Depois de acabar com o chefe, ative a alavanca mais uma vez, corra e suba na plataforma, lá no alto, pegue o segundo item que representa a Terra, então vá para a esquerda.

Use o segundo item que representa a Terra aqui, suba a corda e pule para a esquerda.

Continue indo para a esquerda e sempre espere os buracos se fecharem para prosseguir rapidamente entre as guilhotinas.

Depois do Check Point, continue seguindo para a esquerda, vá para cima nesta parte e pegue um Herb.

Aqui, pegue o terceiro item que representa a Terra, detone o monge para abrir um buraco no chão e caia nele.

Dentro do buraco há mais uma vida. Fique sobre o esmagador para ser mandado para cima, então vá para a direita, no caminho tem um Eye.

Seguindo tudo para a direita, passando por várias guilhotinas e buracos, você vai encontrar três herbs e uma vida, agora volte e suba a corda.

Vá para a direita depois de subir a corda e você encontrará uma Mask, pegue-a e continue indo para a direita.

Agora é só usar o terceiro item que representa a Terra neste local e prosseguir para a direita para passar mais esta fase.

WATER ELEMENT

PASSWORD
ZVRKDM
ITENS
recarregador, vida, 2 Potions, Herb, Urn
MAGIAS
Ice Clone - ↓←+SB
BOSS
Water God

1: Lá no alto da fase você vai encontrar o primeiro item que representa a Água, ao lado você pega uma vida e no caminho há um recarregador, um Herb, uma Potion e uma Urn.

Nesta fase você vai encontrar algumas enguias elétricas nas partes que têm água, pule para não ser eletrocutado.

2: Use o primeiro item que representa a Água nesta parte.

3: Agora fique em cima do barril e espere a água subir. Lá no alto espere o barril ir para o lado esquerdo e então

4: Pegue o segundo item que representa a Água, volte para o barril e espere a água descer.

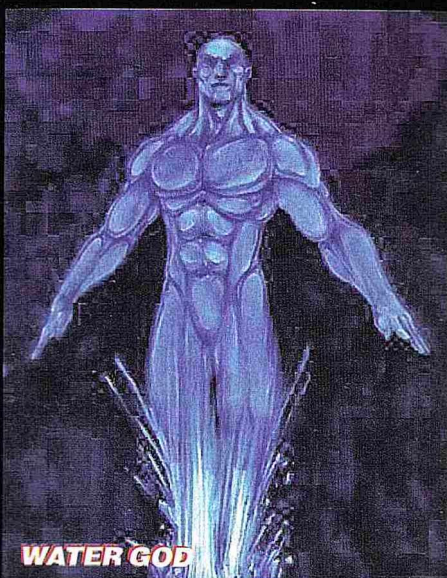
5: Venha até este local, fique em frente ao símbolo na parede e vire para a esquerda, então use o segundo item que representa a Água. A porta vai abrir liberando a água, agora corra imediatamente para a esquerda...

...e quando chegar perto do final do corredor, faça um Slide por baixo rapidamente para não ficar preso e morrer afogado.

6: A água encheu a tela nesta parte, possibilitando a passagem. Antes de prosseguir, detone todos os inimigos para não ser surpreendido, só então pule no barril para alcançar o outro lado.

7: Pegue o terceiro item que representa a Água e volte.

Vá em cima do barril para pegar a Urn.

8: Use o terceiro item que representa a Água nesta parte para abrir a porta e enfrentar o chefe da fase.

Neste chefe não dá para fazer o esquema de dar combo de 6 hits, correr e repetir. Procure não ficar muito tempo parado pois ele manda uma onda tripla que tira um bocado de energia. Evite também pular para dar voadoras pois ele tem um golpe antiaéreo. Congele-o quando ele for atacar, corra e aplique um Uppercut, ele vai desaparecer e aparecer do outro lado, repita até detoná-lo.

FIRE ELEMENT

PASSWORD
JYPPHD
ITENS
Potion, 2 Formulas, 3 Urns, 4 Herbs, Mask, Vida, Eye
MAGIA
Ice Shatter - congelar com Ice Blast (↓→+SB) duas vezes e então aplicar um Uppercut (↓+SA)
BOSS
Fire God

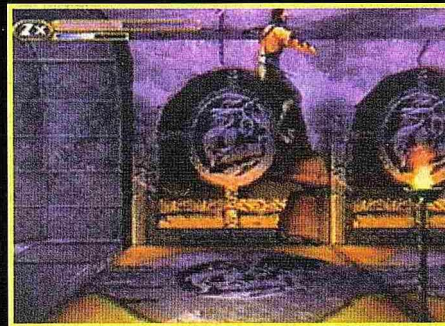
Há uma Potion logo no início da fase.

Detone este inimigo que usa os mesmos golpes de Jax e pegue uma Formula em seguida.

Nas partes com o chão em chamas você deve passar correndo e pulando. Há partes em que sobem chamas que tiram bastante energia, fique esperto. Seja rápido para pegar esta Urn.

Chegando nesta parte, você deverá ativar uma alavanca, mas antes pule na plataforma e pegue um Herb, então desça para a esquerda, fique em frente à alavanca, vire para a direita, ative-a...

...e corra imediatamente para a direita para pegar nesta plataforma e obter a chave.

Além do chão em chamas, agora há outros obstáculos. Passe com cuidado para pegar esta Urn.

Para matar os inimigos que ficam correndo e desaparecendo, basta ficar pulando reto e aplicando CA no alto, três bastam.

Agora desça pela corda e vá para a esquerda. Pegue um Herb, uma Mask e desça mais uma corda. Prossiga para a esquerda.

Pegue a chave e a formula e então volte pela direita.

Pule de plataforma em plataforma e fique esperto para pegar uma vida. Mais adiante há um Eye.

Seja rápido para pegar esta Urn antes de ser queimado.

Mate o inimigo, ative a alavanca e corra imediatamente para a esquerda para entrar no local que você acabou de abrir.

Pegue um Herb, uma chave, ative a alavanca e corra imediatamente para a direita.

Suba por esta plataforma e prossiga por cima, há um Herb logo em frente.

Agora use qualquer uma das duas chaves que você pegou para abrir a porta que leva ao chefe de fase.

O deus do fogo não é muito difícil, mas você não pode congelá-lo. Para evitar danos, use uma Mask. Corra em direção ao chefe, aplique um combo de 6 hits, corra novamente, aplique mais um combo e repita até detoná-lo.

Sub finalmente consegue o quarto símbolo elemental necessário para obter o amuleto de Shinnok, mas Quan Chi aparece e leva o símbolo. Rayden chega para dar uns conselhos ao Ninja.

PRISON OF SOULS

PASSWORD
RGTKCS

ITENS
6 Herbs
MAGIA
Super Slide - ←+BL+SA+SB
BOSS
Cyber Guardian

Pegue um Herb logo no início da fase. Os inimigos desta fase possuem armas, para tirar a arma, aplique uma rasteira (←+ CB). Se eles estiverem atirando, aproxime-se com um Slide (←+ BL + SB + CB), que também tira a arma.

As marretas são bem perigosas, aproxime-se devagar e passe correndo no momento certo. Aqui também há inimigos com arma, tome cuidado redobrado. Depois da parte das marretas há mais um Herb.

Fique esperto com as barreiras de energia, só passe quando elas desaparecerem por completo. Após a primeira barreira tem um Herb.

Mais adiante você é capturado e preso.

Na prisão você tem um encontro com Shinnok.

Agora os inimigos têm canhões, em compensação eles estão mais bobos. Aproxime-se rápido dando Slide ou corra e dê uma rasteira para tirar a arma dele, então detone-o. Depois deste primeiro elevador, caia no próximo buraco para pegar um Herb.

Para passar por estas marretas, pule na plataforma e fique no canto, corra no momento certo.

Aqui você deve dar um pulo bem longo para alcançar a próxima plataforma.

Mate o inimigo, pegue o cartão Nº 1 e volte.

Suba pelo primeiro elevador (Use L1+▲ para subir e L1+X para descer) e siga para a direita (há um Herb no caminho).

Pegue o cartão Nº2 e siga para a direita, suba mais um elevador e continue indo para a direita.

Este chefe é um pouco chato, além de você não poder congelá-lo, não é possível aplicar combos nele, mas com um esqueminha tudo se resolve. Corra em direção ao robozão, quando chegar perto dele aplique um CA (não ←+CA), pule para trás imediatamente e repita. Outra maneira boa é chegar perto dele, aplicar um CA, pular para cima (↑) e dar um CA no ar, então pular para trás e repetir. Sempre que você estiver encurralado no canto, escape com um slide por baixo.

Agora pegue o cartão Nº 3 e volte para a esquerda.

Neste elevador, suba uma vez, vá para a direita, pegue um Herb e volte, então suba mais uma vez e vá para a direita.

Mais um elevador para você subir.

Pegue o capacete, desça o elevador e vá para a direita, caia no final da plataforma e prossiga para a direita. Suba mais um elevador e continue indo para a direita, suba o último elevador (ufa!) e vá para a direita.

Por fim, fique em frente à estátua de Shinnok, use o capacete que dá força sobre-humana à Sub Zero e então aplique rapidamente uma voadora com CA para derrubar a estátua e prosseguir.

As capangas de Quan Chi estão de olho em Sub-Zero, enquanto ele se aproxima da fortaleza de Shinnok.

BRIDGE OF IMMORTALITY

PASSWORD

QFTLWN

ITENS

2 Urns, Herb, Vida

MAGIA

Freeze on Contact - ↓→→+SA (segure →+SA)

BOSSES

Dino Guardian, 3 Cyber Guardians

Depois de detonar uns inimigos, prossiga para a direita e caia logo no primeiro buraco. Mas antes vá um pouco para a direita e peque um Herb e uma Urn. Depois de cair no buraco, continue prosseguindo para baixo que você logo encontrará o primeiro chefe.

BOSS 1

Este é outro chefe chatinho. Primeiro, tente ficar na exata distância em relação ao dinossauro mostrada na foto, então fique pulando para cima (↑) e apertando CA no ar, assim você consegue tirar mais da metade da energia dele sem tomar nenhum dano. Em certo momento o chefe começa a atacar, quando isso acontecer faça o seguinte: fique dando Slides por baixo e só aplique voadoras com CA quando ele soltar fogo, caso contrário continue com Slides. Detonando-o, pegue a chave e volte subindo pela direita.

BOSS 2

O segundo chefe é babinha, o esquema dele é o mesmo do chefe da fase anterior. Chegue perto dele, aplique um CA, pule para cima e aplique mais um CA no ar, então pule para trás, corra na direção dele, aplique um CA e blá, blá, blá. Dê Slide por baixo para sair do canto se você estiver encurralado. Depois de detonar com ele, pegue a chave e continue para a direita.

Depois do 2º chefe, caia aqui e pegue uma vida, então vá para a direita.

BOSS 3

O esquema do 3º chefe é o mesmo do anterior, mas tome mais distância antes de se reaproximar, pois ele tem uma metralhadora que é mais rápida que o lança-chamas do robô anterior. Outra opção é fazer o esquema (chegar perto e aplicar CA, pular para cima e aplicar outro

CA no ar) e imediatamente fazer um Slide para passar por baixo, repita. O chefe deixa uma Urn, pegue e siga para a direita.

Chegando nesta plataforma, caia pela direita para encontrar o quarto chefe de fase.

BOSS 4

O esquema do quarto chefe é i-dên-ti-co ao do Boss 2. Depois de acabar com mais este chefe, pegue a última chave e saia pela direita. Fique sobre a plataforma que ela o levará para cima, então prossiga para a direita.

Aqui há dois destes inimigos ao mesmo tempo, tome muito cuidado.

No final da fase, use qualquer uma das chaves que você pegou para poder entrar na fortaleza de Shinnok, a fase final.

SHINNOK FORTRESS

PASSWORD
XJKNZT
ITENS
5 Herbs
MAGIA
Polar Blast -
→→←+SA
BOSSES
3 Beauty Guardians, Quan Chi, Shinnok

1: Os inimigos desta fase são bem complicados e demoram bastante para morrer, mas também dão mais experiência. Prefira matar os inimigos que estão no andar inferior da fortaleza para ganhar a única magia desta fase, dos outros apenas desvie-se. Lembre-se que para subir elevadores basta apertar L1+▲ e para descer é L1+X. Não deixe de pegar este Herb antes de enfrentar a primeira Boss.

BOSS 1

2: Nada pior do que bater em uma mulher. Ainda mais quando ela é uma gatinha, mas foi ela quem começou, então desça o cacete. Use o já manjado esquema de correr, aplicar combo de 6 hits, correr e repetir.

A primeira chefe deixa a chave Nº 1, pegue-a e prossiga para obter a próxima chave.

BOSS 2

3: Mais uma gatinha para você detonar, sem dó. Use o mesmo esquema.

Pegue a chave Nº 2, siga para a direita e suba pelo elevador.

4: Mais um Herb para você, mas cuidado com o inimigo.

5: Deixe a chave Nº 1 neste local e desça.

6: Pegue mais um Herb no caminho para a terceira chefe.

Esta fase está cheia de guilhotinas, passe com cuidado para não ser cortado.

7: Há mais um Herb neste local.

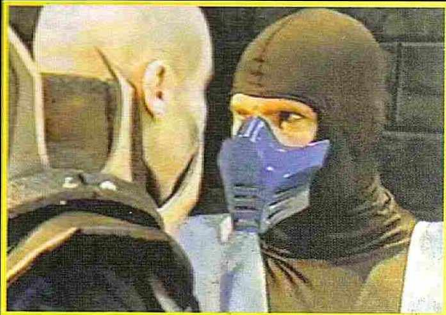
BOSS 3

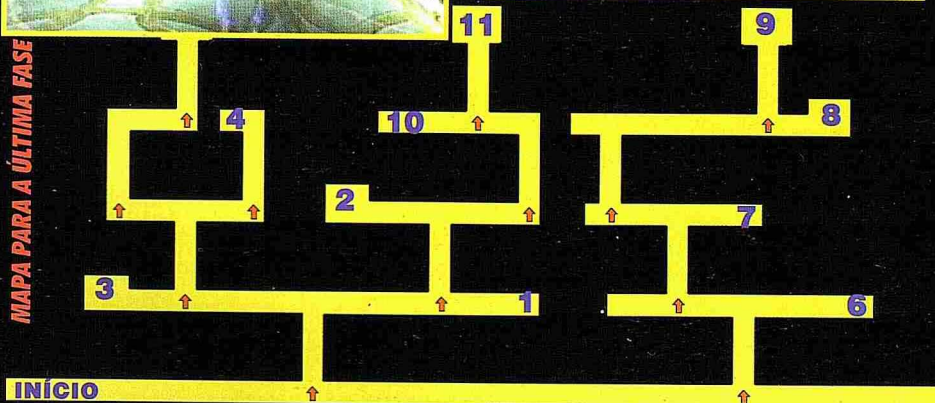
8: Para a terceira minazinha, use o mesmo esquema das anteriores, mas fique esperto pois ela é um pouco mais rápida.

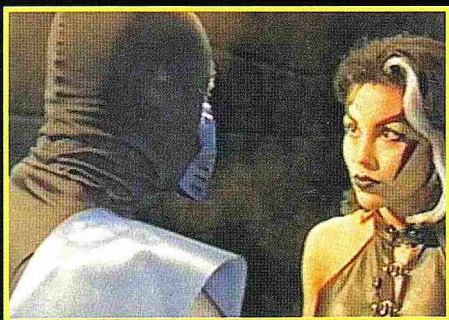
Depois de detonar a terceira chefe, você pode aplicar um Fatality nela (→↓→+SA a um passo de distância). Mas se você não arrancar a cabeça dela, terá uma cena bônus mais adiante, portanto poupe a vida da garota, pegue a chave Nº 3 e saia.

9: Deixe a chave Nº2 neste local.

10: Pegue o último Herb da fase aqui.

11: E finalmente, deixe a chave Nº 3 neste local e você será transportado para a sala de Quan Chi.

Quan e Sub têm uma conversinha nada amigável antes do circo pegar fogo.

BOSS 4

Para derrotar Quan Chi, use o esquema de correr, aplicar combo de 6 hits, correr e repetir.

Se você não sacrificou a terceira guadiã, ela virá para derrubar Quan Chi da ponte, matando-o de uma vez por todas, logo que você tirar bastante energia dele.

A gatinha deve ter uma queda por caras vestidos de Power Ranger.

Logo quando ia rolar um clima entre o ninja e a mina, alguém solta um raio fulminante nas costas da gata.

Adivinha quem foi? Ele mesmo, o todo poderoso Shinnok, olha só a cara do ordinário. Agora o bicho vai pegar pro seu lado.

FINAL BOSS

O esquema para detonar Shinnok é um pouco complicado, mas não é difícil (se você quiser ver um final especial, confira na seção Pró-Dicas). Logo no início, aproxime-se dele e fique mais ou menos na distância indicada na foto. Espere que o amuleto no peito dele brilhe com uma luz roxa, então solte imediatamente um Ice Blast e já fique segurando R1 para defender o raio,,,

...então aperte rapidamente o botão L2 para virar-se para o outro lado e corra com R2 até o extremo esquerdo da tela, onde há um teleport que o levará ao outro extremo da tela.

Se você foi rápido o bastante, Shinnok ainda estará congelado quando você aparecer do outro lado da tela, mas não por muito tempo. Então, mande mais um Ice Blast no momento em que você aparecer, Shinnok congela novamente.

Agora encoste nele e aperte o botão L1 para pegar o tão cobiçado amuleto de Shinnok.

O cara fica uma fera (literalmente), mas agora é só correr para a direita e você será teletransportado, deixando o bicho para trás.

É só curtir o final (que não é lá grande coisa). Sub- Zero finalmente entrega o amuleto de Shinnok de volta para as mão de Rayden.

O ninja azul volta ao seu lar, o clã Lin Kuei, e reporta a sua aventura ao seu superior. Shang Tsung vem convidar um guerreiro do clã para um torneio chamado MORTAL KOMBAT, e é aí que começa o MK1.

TÍTULOS INCRÍVEIS EM CD-ROM PARA VOCÊ COLECIONAR!

Peça já sem sair de casa!

É SÓ PREENCHER O CUPOM AO LADO!

Revista + CD só R$ 12,80

PEENCHA ESTE CUPOM E ENVIE JUNTAMENTE COM CHEQUE NOMINAL OU VALE POSTAL PARA: EDITORA ESCALA LTDA. - CX POSTAL 20010 - CEP: 02597-970 - SÃO PAULO - SP. VOCÊ RECEBERÁ EM SUA CASA SEM NENHUMA OUTRA DESPESA. NÃO É NECESSÁRIO RECORTAR SUA REVISTA. BASTA TIRAR XEROX OU COPIAR ESTE CUPOM.

NOME______________________________

ENDEREÇO______________________________

____________________ CEP____________

CIDADE____________________ ESTADO____________

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER

CD-001( )
CD-002( )
CD-003( )
CD-004( )
CD-005( )
CD-006( )

PREÇO UNITÁRIO REVISTA + CD=R$ 12,80

MISSION: IMPOSSIBLE

Dicas

Energia infinita

Na tela de seleção de nível, pressione:
R, Z, C-▼, R, C-▼

Munição infinita

Na tela de seleção de nível, pressione:
C-▲, Z, C-◀, Z, L

Pistola silenciada 7.65 com 30 tiros

Na tela de seleção de nível, pressione:

▲, L, ▶, ◀, ▲.

Mini Rocket Launcher com 30 tiros

Para adquirir o Mini Rocket Launcher, pressione R, L, ◀, ▶, ▼ na tela de seleção de nível. Isto lhe dará o mini rocket launcher e 30 rokets em níveis onde normalmente não poderia adquirir.

Alto poder para a Pistola 9mm com 30 tiros

Na tela de seleção de nível, pressione:
R, L, ▼, ▲, ▲.

Uzi com 30 tiros

Na tela de seleção de nível, pressione: ▶, ◀, ▶, ▼, R.

Personagens som as cabeças grandes

Na tela de seleção das missões, aperte rapidamente ▼, R, ▲, L, ◀.

Personagens com as cabeças enormes

Na tela de seleção das missões, aperte rapidamente ▼, L, ▲, ▶, L.

Personagens com os pés grandes

Na tela de seleção das missões, aperte rapidamente ▼, R, Z, ▶, ◀.

Kid Mode

Na tela de seleção de nível pressione:
▼, ▲, R, L, Z. Você ouvirá Ethan confirmar. Os jogadores ficarão pequenos como crianças.

Turbo Mode

Para conseguir o " Turbo Mode", na tela de seleção de nível pressione:
▲, Z, ▲, Z, ▲ até ouvir Ethan dizer "Ah, that's better"!

Modo fácil

Na tela de seleção das missões, aperte rapidamente ▲, Z. Você ouvirá Ethan dizendo "Ah, that's better". Se feito corretamente, o jogo começará sem o Turbo Mode, mas com a energia quase em dobro. Golpes também infligirão menos dano.

Conheça oTime Infogrames

Depois de completar Mission: Impossible em "possible" espere os créditos acabarem. Você pode agora voltar à Embaixada e encontrar o time Mission: Impossible (segundo). Fale com todas as pessoas (até sua barra de energia encher) e você terá uma animação bônus de Ethan.

Obs.: Quando o truque entrar corretamente você ouvirá para Ethan dizer, "Ah, that's the better".

GAME SHARK

(Feitos e testados na versão 2.0 do Game Shark)

Master Bryan's Activator 1 P1 D00939D0 00??
Master Bryan's Activator 2 P1 D00939D1 00??
Modificador de arma (Posição inicial)
.... 800A8EA5 00??
Munição infinita (Posição inicial)
.... 800A8EA7 0063
Uzi com munição infinita 800A8EA7 0063
.... 800A8EA5 0002
Modificador de arma (com a arma na mão)
.... 800A8EB5 00??
Munição infinita (com a ama na mão)
.... 800A8EB7 0063
Modificador de arma (arma na mão direita)
.... 800A8EC5 00??
Infinite Ammo (arma na mão direita)
.... 800A8EC7 0063
Energia infinita .... 810862B2 FFFF
Ver todos os Level Pics 8008AC34 0002

Ice Hit Level

Habilitar Subpen Level 8008A846 0001

Recuperar Noc List Level

Habilitar Embassy Function .. 8008AB2A 0001
Habilitar Warehouse 8008A652 0001
Habilitar K. G. B. HQ 8008A666 0001
Habilitar Security Hallway 8008A67A 0001
Habilitar Sewage Control 8008A68E 0001
Habilitar Escape 8008A6A2 0001
Habilitar Fire Alarm 8008A6B6 0011
.... 8008A6CA 0021

Cia Escape Level

Habilitar Interogation 8008AB3E 0001
Habilitar CIA Rooftop 8008A706 0011
.... 8008A71A 0041
.... 8008A72E 0021
Habilitar Terminal Room 8008A756 0001
Habilitar Rooftop Escape 8008A77E 0001

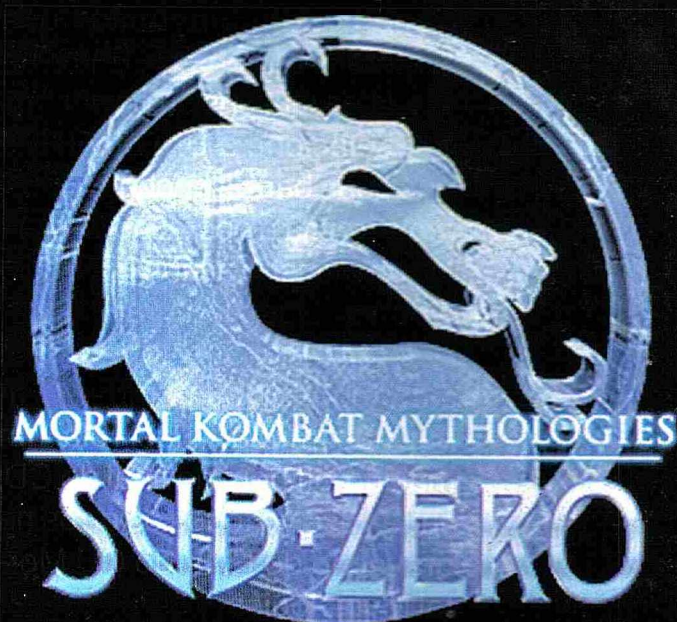
Mole Hunt Level

Habilitar Station 8008AB52 0001
Habilitar Train Car 8008A7CE 0001
Habilitar Train Roof 8008A7E2 0011
.... 8008A7F6 0021

Ice Storm Level

Habilitar Subpen 8008AB66 0001
Habilitar Tunnel 8008A5C6 0001
Habilitar Mainland 8008A5DA 0001
Habilitar Gunboat 8008A602 0001

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de armas

00 - 9MM Hi Power
01 - Silenced Pistol
02 - Uzi
03 - Fists
32 - Gas Spray
36 - Blow Torch
1F - Fire Extinguisher
24 - Spray Paint
0B - Blow Dart Gun
0C - Dart Hand Gun
2D - Mini Rocket Launcher

(PLAYSTATION e NINTENDO 64)

Entre com os códigos na tela de passwords

password	efeito
NXCVSZ	10 urnas por vida
GTTBHR	1000 vidas
CRVDTS	Ver os créditos
ZCHRRY	Ir ao level 8: Shinnok's Fortress

Se você morrer antes de alcançar o checkpoint, segure L1 para lutar com Quan Chi ou L2 para lutar com Shinnok (ou botão de ataque para lutar com Shinnok no Nintendo 64)

(PLAYSTATION)
Fatality

Basta fazer o seguinte comando:
→, ↓, →, soco alto.

Ver o chefe da Terra explodindo

Na tela de password, coloque RCKMND.

Matar o chefe final e ver um final diferente ou secreto

De preferência tenha um Memory Card. Então pegue todas as Urns of Vitality que renovam as duas barras de energia do Sub-Zero, mas não as use. Quando você for enfrentar o último chefe, tire o seu medalhão ao máximo que puder do canto da tela. Quando ele virar um monstro, aí é que o bicho pega. Dê o Polar Blast →, ←, ← e soco forte ou □. Sub-Zero soltará uma energia de suas mãos que afetará o monstro. Entre na tela da Options ou power ups e selecione a Urn of Vitality. As duas barras enchem novamente, repita a operação até que o life do monstro acabe e ele caia da ponte. Obs.: faça rápido antes que o monstro te empurre para o portal, ou te mate. O final não muda, mas rola um making-off bem no final do CD, onde você vê todos os erros na gravação do FMV do CD Mortal Mythologies.

GAME SHARK

Vidas infinitas 800D7D48 0009
Modificador de Max EXP ...... 800AD200 ????
Modificador de EXP .... 800D7DC4 ????
Todos os Spells 800AD200 0F00
.... 800D7DC4 0F00
Energia infinita 800F9FBC 00A6
MP infinito 800F9FBE 00A6
MP infinito (Todos os Levels e após morrer)
.... 80073764 0000
.... 80073766 0000
.... 80073784 0000
.... 80073786 0000
Créditos infinitos 800D784C 0009

NOTA: Se você morrer, os códigos para Energia Infinita & MP Infinito não funcionarão mais!

(NINTENDO 64)
Invencibilidade

Entre com **TDFCLT** na tela de password, selecione Exit e pressione o botão A. Você deverá ouvir um som que lhe dirá que o truque deu certo. Comece o game e você estará invencível.

Enfrente Scorpion pela segunda vez

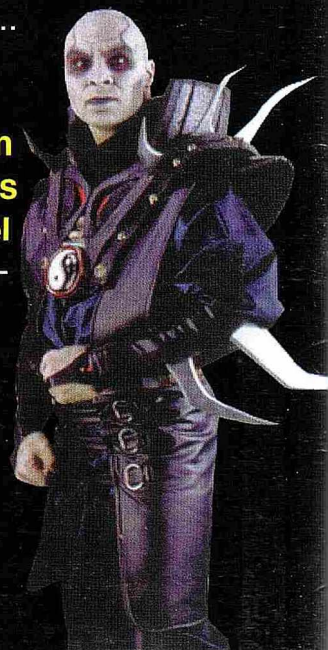
Se você fez o fatality em Scorpion na 1ª fase, continue jogando até a 6ª (Prision of Souls) e ao invés de você encontrar Shinnok, encontrará e lutará com Scorpion novamente.

GAME SHARK

(Códigos feitos e testados na versão 1.09)

Master Bryan's Activator 1 P1
.... D00C1204 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
.... D00C1205 00??
Vidas infinitas 8010BCFF 0005
Modificador de Exp. .... 8111200E ????
Invencibilidade 8009F742 0001
Modificador de Level .... 8009A913 00??
Começar no Level Mod. D009A913 0000
....
8009A913 00??

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de Level

Level 1 - Shaolin Temple - China
Level 2 - Wind Realm
Level 3 - Earth Realm
Level 4 - Water Realm
Level 5 - Fire Ream
Level 6 - Prison
Level 7 - Bridge
Level 8 - Fortress

METALHEAD

O MUNDO DO ROCK

MATÉRIAS E FOTOS INCRÍVEIS DOS SEUS ÍDOLOS. IMPERDÍVEL!!!

Cód. FEV-35 R$ 3,50

Cód. FEV-36 R$ 5,00

Cód. FEV-37 R$ 2,90

Cód. FEV-38 R$ 3,60

Cód. FEV-39 R$ 2,00

Cód. FEV-40 R$ 6,00

Cód. FEV-41 R$ 3,60

Cód. FEV-42 R$ 2,00

Cód. FEV-43 R$ 3,80

Cód. FEV-44 R$ 2,50

Cód. FEV-45 R$ 3,90

Cód. FEV-46 R$ 3,90

Cód. FEV-47 R$ 2,50

Cód. FEV-48 R$ 6,00

Cód. FEV-49 R$ 3,80

Cód. FEV-50 R$ 3,90

Cód. FEV-51 R$ 2,50

Cód. FEV-52 R$ 3,90

Cód. FEV-53 R$ 2,90

Cód. FEV-54 R$ 3,90

Cód. FEV-55 R$ 3,90

Cód. FEV-56 R$ 2,90

Cód. FEV-57 R$ 3,50

Cód. FEV-58 R$ 3,90

Cód. FEV-59 R$ 3,50

Cód. FEV-60 R$ 3,90

Cód. FEV-61 R$ 3,50

Cód. FEV-62 R$ 3,80

Cód. FEV-63 R$ 3,00

Cód. FEV-64 R$ 3,00

Cód. FEV-65 R$ 2,00

Cód. FEV-66 R$ 5,00

Cód. FEV-67 R$ 3,00

Cód. FEV-68 R$ 3,00

Cód. FEV-69 R$ 2,00

Cód. FEV-70 R$ 3,50

Cód. FEV-71 R$ 3,50

Cód. FEV-72 R$ 3,90

Cód. FEV-73 R$ 2,50

Cód. FEV-74 R$ 3,90

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. FEV.35 ( )
Cód. FEV.36 ( )
Cód. FEV.37 ( )
Cód. FEV.38 ( )
Cód. FEV.39 ( )
Cód. FEV.40 ( )
Cód. FEV.41 ( )
Cód. FEV.42 ( )
Cód. FEV.43 ( )
Cód. FEV.44 ( )
Cód. FEV.45 ( )
Cód. FEV.46 ( )
Cód. FEV.47 ( )
Cód. FEV.48 ( )
Cód. FEV.49 ( )
Cód. FEV.50 ( )
Cód. FEV.51 ( )
Cód. FEV.52 ( )
Cód. FEV.53 ( )
Cód. FEV.54 ( )
Cód. FEV.55 ( )
Cód. FEV.56 ( )
Cód. FEV.57 ( )
Cód. FEV.58 ( )
Cód. FEV.59 ( )
Cód. FEV.60 ( )
Cód. FEV.61 ( )
Cód. FEV.62 ( )
Cód. FEV.63 ( )
Cód. FEV.64 ( )
Cód. FEV.65 ( )
Cód. FEV.66 ( )
Cód. FEV.67 ( )
Cód. FEV.68 ( )
Cód. FEV.69 ( )
Cód. FEV.70 ( )
Cód. FEV.71 ( )
Cód. FEV.72 ( )
Cód. FEV.73 ( )
Cód. FEV.74 ( )

Nome ______________________________

Endereço ______________________________

Cidade ________________ Estado __________ Cep __________

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.
C.P. 20.009 - Cep 02597-970 - São Paulo, SP - **Maiores Informações: Tel.: (011) 266.3166** - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.